

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 4 • NUMERO 43

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $ 2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $ 75 • VENEZUELA $ 3.700

Demos de: Hostile Waters, Adventure Pinball, Aero Dancing F, Clive Barker's Undying, un video especial de HALO, criaturas nuevas para Black & White y los mejores utilitarios, incluyendo el nuevo Internet Explorer 6.0 !

BLACK & WHITE
Simulador de dioses

Guerra en el mundo anillo

HALO

¿El mejor FPS de la historia?

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

PREVIEWS
Soldier of Fortune II, Freedom Force, Global Operations, Empire Earth

REVIEWS
The Sims: House Party, Fallout Tactics, Tribes 2 Worms World Party ¡y más!

ESPECIALES
Primer vistazo al nuevo Windows XP

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

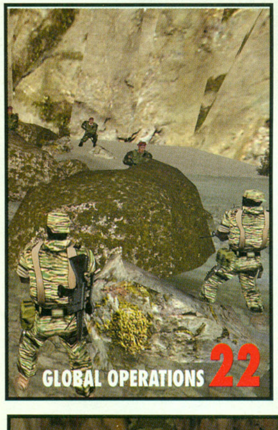
ISSN 0329-5222
00043
9 770329 522002

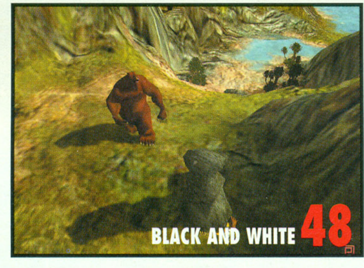
¡UNA IMPERDIBLE ENTREVISTA AL CREADOR DE COUNTER-STRIKE!

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 43


HALO 12


GLOBAL OPERATIONS 22


BLACK AND WHITE 48


GOOSEMAN, EL PADRE DE COUNTER-STRIKE 28

EDITORIAL

LAS CRIATURAS DE MOLINEAUX

Black and White, de Lionhead Studios, resultó ser una extraordinaria pieza de arte. Varios de los integrantes de la redacción nos arruinamos noches enteras de sueño, hipnotizados por las maravillas que Peter Molineaux y su increíble equipo volcaron en este juego de los dioses.

Némesis pretende ser el único, y nosotros y las demás deidades hemos de impedirlo. Para ello tenemos que expandir nuestra zona de influencia en base a lograr que los habitantes de Eden crean en nuestro poder. Cuantos más oren por nosotros, más poderosos seremos, decenas de milagros brotarán de nuestras manos. Los aldeanos nos admirarán, nos amarán, o nos tendrán pánico.

En Black & White podemos ser benévolos o una auténtica pesadilla. Nuestros fieles serán felices y trabajadores o tan fanáticos como para morir bailando en nuestro honor. Se asombrarán cuando arranquemos un árbol del bosque y depositemos la madera en la aldea, cuando inexplicables lluvias rieguen los sembradíos, cuando terribles tormentas eléctricas descarguen nuestra furia sobre sus casas y edificios.

Y claro, además está la Criatura, nuestra aliada. Ella aprenderá de nosotros o por sí misma, crecerá hasta volverse cien veces más grande que un hombre, obrará milagros, combatirá a las Criaturas de los otros dioses, bailará Breakdance para entretener a nuestros súbditos o simplemente se los engullirá para calmar el hambre.

Nunca se había visto una inteligencia artificial como la que ostentan las Criaturas de Molineaux. El asombro llega al límite cuando nos atrevemos a dejar el juego funcionando solo durante toda la noche. ¿Qué hará nuestro titán? ¿Qué puede haber pasado cuando llegue la mañana?

En Black and White todo es posible, y sólo nosotros seremos sus artífices. En este número especial de Xtreme PC hemos dedicado nada menos que ocho páginas para analizarlo. Un fantástico *review* que los llevará por los principales milagros de Black & White. ¿Y a quién se lo podríamos haber encargado? Por supuesto, a Sebastián Di Nardo, que como todos sabemos tiene doble personalidad.

Nadie más apropiado.

-Durgan A. Nallar

PREVIEWS

HALO

SECCIONES

ESPECIALES

CD 1

DEMOS
Akimbo: Kung-Fu Hero
Adventure Pinball: Forgotten Islands
Clive Barker´s Undying
Hostile Waters

VIDEOS
Half-Life: Blue Shift
HALO

EXTRAS
Antaeus Mineswheeper
Buscando la salida
Nonsense Madness
Colección de Wallpapers

PATCHES
Fallout Tactics Sprites Patch
Fallout Tactics 1.25
Hostile Waters 1.01
Requiem 1.3 (D3D)
Summoner 1.21
Tribes 2 v22337

HERRAMIENTAS
Internet Explorer 6.0 (Public Preview)

ADD-ONS
Black & White Creatures: Gorilla, Horse, Leopard, Mandrill.
Black & White Creatures EDitor

CD 2

DEMOS
Aero Dancing F
Battlecruiser Millennium
Legends of Might & Magic (First Look)
Three Kigdoms: Fate of the Dragon

PATCHES
Diablo II v1.06
Opposing Force 1104
ID: Heart of Winter 1.41
Rune 1.06
Balls of Steel 1.3

ADD-ONS
Firearms RC 2.5
NOLF Map Pack #2

EXTRAS
Bugatron
Blobby Volley 1.7
Counter-Strike MP3
Colección de wallpapers
Indice XPC al número 42

VIDEOS
Red Faction
Tomb Raider The Movie
Techno Mage
Duke Nukem Forever en la E3 2000

HERRAMIENTAS
3DMark 2001
Acrobat Reader 5.0
Babylon 3.1 -Build 36
BearShare 2.2.2.0
CoffeeCup Free HTML 6.0
GIMP 1.2
ICQ 2000b v4.65 - (Build #3281)
ICQ Add Killer
mIRC Alert 1.0
NeoTrace Express 3.0
QuickTime 4.1.2
Winamp 2.74 Full
Windows Media Player 7
Winzip 8.0

XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MAYO 2001

EDITORIAL
DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

XTREME CD
Diego Alberto Esteves - Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA
Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

12 MONOS
Sebastián Di Nardo, Santiago Videla
Máximo Frias, Pablo Benveniste
Rodrigo Peláez, Mario Marincovich
Rodolfo A. Laborde, Maximiliano Ferzzola
Pedro F. Hegoburu, Diego E. Vitorero
Mariano Firpo, César Isola Isart

COLABORARON EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández, Leonardo Panthou
Martín A. Espelosin, Fernando Martin Coun
Pablo Balut, Angelina Jolie

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR Austral S.A. Isabel la Católica 1371 Cap. Tel: 4301-0701

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Más detalles de Baldur´s Gate II: Throne of Bhaal

Apenas empezamos la expansión, Sarevok nos propondrá un trato. A cambio de un cachito de nuestra alma, nuestro hermano maldito se pondrá a nuestro servicio. Es uno de los personajes más poderosos y las consecuencias de aliarnos con él se verán en toda la trama. Sarevok es otro de los Hijos de Bhaal y el malo de la primera parte del juego.



Throne of Bhaal presentará 50 nuevos hechizos, nuevas habilidades para los ataques melée y un kit de personaje nuevo, el *Wild Mage*. La historia hondará en los secretos más oscuros del personaje principal, como el mismo Hijo de Bhaal.

Esta expansión se podrá jugar sin haber siquiera terminado la primera parte, pero para los héroes que terminaron el juego anterior e importen su party, habrá una gran recompensa en puntos de experiencia.

Para más info, vean en detalle el preview que hizo Santiago en nuestra edición de abril.





Republic: The Revolution

Republic: The Revolution contará con cinco millones de polígonos por edificio en pantalla. Si tenemos en cuenta que Republic es algo así como un SimCity -pero mucho más complejo- y que van a haber decenas de edificios en pantalla, supuestamente, todo se convertiría en una orgía visual.

En Republic se asume el papel de un líder con deseos de escalar posiciones hasta alcanzar el poder supremo. Habrá 16 facciones luchando por el gobierno de Rusia, y muchas maneras de luchar por nuestras ambiciosas metas, ya sea a través de la política, la milicia (¡no!), el clero, etc. También podremos ser criminales u hombres de negocios, todo es válido.

Un millón de almas humanas poblarán la República y, dentro de ellas, muchas -unas cientas- serán personas con mucha influencia, a las cuales deberemos reclutar para nuestra causa o despacharlas por herejes.

Pronto tendremos a Trópico, y ahora éste. ¿Para cuándo un simulador de la Argentina, eh?



Pool of Radiance

Empecemos con una mala noticia... Pool of Radiance no va a tener ni Wizards, ni Bardos, ni Druidas y olvídense de jugar también con Gnomos. El único capaz de invocar magia será el Sorcerer. La mayoría fueron dejados de lado por cuestiones de tiempo, salvo el caso del Wizard, que fue reemplazado por el Sorcerer por ser más versátil. Por otro lado, la creación de personajes va a ser bastante diferente a lo que estamos acostumbrados a ver en los juegos de AD&D (no olviden que este RPG tomará como base las reglas de la Tercera Edición). Comenzamos con 8 puntos en cada atributo y tenemos 25 puntos más para distribuir a gusto. No habrá restricciones de clase de ningún tipo. Para elevar el valor de los atributos deberemos gastar un punto por cada unidad a elevar. Al alcanzar los 15 o 16, ya nos costará más caro elevarlo, así que deberemos gastar dos puntos en vez de uno. A los 17 nos costará tres puntos para elevarlo a 18.

A lo largo del juego deberemos recorrer ocho regiones, 9 laberintos subterráneos, un gigantesco castillo y la caverna que contiene la pileta -pool- que da nombre al juego, entre otras muchas regiones.





Rune: Halls of Valhalla

La expansión de Rune, Halls of Valhalla, tendrá 33 nuevos mapas, 15 nuevos personajes, un nuevo editor de niveles y dos nuevos modos multiplayer: Headball y Arena. Headball es la versión Vikinga de Aztec Ball; este modo incorpora algunos elementos de básquet y de desmembramientos gratuitos. Soporta hasta cuatro equipos.

El otro modo, Arena, es la clásica trituradora de carne ya conocida por la mayoría de los fans de la lucha multiplayer. El juego nos estará llegando, de las sagradas manos de GodGames, probablemente al cierre de esta edición, con un precio estimado en los Estados Unidos de 19,99 dólares.



noticias
de último momento

Aliens vs. Predator II

La segunda parte de uno de los mejores FPS hará su aparición a fin de año. Las mejoras más notables que veremos serán más que nada gráficas, pero también habrá armas nuevas.
La historia comenzará poco después del final de la película *Aliens*, la segunda de la saga. En ella, un ejemplar de 10.000 años de antigüedad de la feroz especie alienígena es descubierta en un planeta distante. Los Depredadores irán hacia allí a cazarlo y los Marines a destruirlo.
En cuanto a los mapas, habrá algunos más abiertos y no tan oscuros y claustrofóbicos como en su primera versión. Además, ahora podremos dar órdenes a nuestros compañeros de equipo y también descubriremos nuevas razas alienígenas a lo largo del juego.
Aliens vs. Predator II se está programando con el engine LithTech 3.0. Desde acá todos auguramos grandes éxitos para la secuela.



El ganador de Datafull.com

Juan Sebastián Lozano se hizo acreedor a un original en caja de Severance: Blade of Darkness tras participar en el concurso que organizáramos en Datafull.com, en el que hicimos varias preguntas que no todos se atreverían a responder. Juan tiene 19 años y se considera un escritor de ciencia-ficción, suspenso y terror. Junto con las preguntas, nos mandó el guión para desarrollar un juego. Les recomendamos darse una vueltita por Datafull para verlo.

Torn, simbiosis de Fallout y Planescape: Torment

Luego del increíble éxito de Planescape: Torment, Interplay puso a trabajar a los mismos programadores en otro RPG con una historia tan envolvente e intrincada como la anterior. Esta vez la cosa es en 3D y se está usando el engine Lithtech 3.0 para su realización.

"No será como los anteriores productos de Black Isle. Este juego no está basado en el mundo de Dungeons & Dragons", dijo Feargus Urquhart, director del proyecto. "Decidimos irnos al 3D porque nos permite hacer cosas que en el mundo 2D se nos hacían imposibles", continuó Feargus, "Además, si estás cerca de alguien podrás escuchar su conversación y ésta cambiará de acuerdo a lo que vos hagas o digas". No siempre vamos a tener que irnos a las manos tampoco... por ejemplo, si nos ataca una pandilla de orcos, tal vez podamos convencerlos de que no nos peguen y, si somos buenos en esto, ¡quizás hasta terminen defendiéndonos!







Dragon Ball Z: Bid for Power

BFP Team es la responsable del primer juego para PC de la licencia que acaparó la atención de millones de chicos y no tan chicos en el mundo entero. Dragon Ball Z: Bid for Power está siendo desarrollando con el engine gráfico de Quake III Arena.

Está lejos de terminarse, pero ya se sabe que tendrá dos vistas para alternar, ya sea en primera o tercera persona, contendrá numerosos modos de juego, el clásico Deathmatch, otro en el que tendremos que conseguir las siete Bolas de Dragón (N. del E.: disculpen), Ultimo hombre en pie, Batalla por el Planeta, Juegos por Equipos y hasta el Torneo (Tenkaichi Budokai), ése que muchos recordarán por el manga o la serie de dibujos animados y en la que participaban los competidores más inusuales.

Todos los personajes -hasta el momento los confirmados son Krilín, Vegeta, Gohan, Goku, Píccolo y Freeza- contarán con sus ataques básicos, bloqueos, cargas y golpes especiales, todos ellos basados en la serie animada de TV. Obviamente, se espera que la lista de luchadores crezca ostensiblemente en los siguientes meses. También se comentó que Infogrames, la compañía que compró los derechos del otrora simpático Goku a Funimation Productions, planea lanzar una línea de juegos basados en Dragon Ball (no se sabe aún si serán de Dragon Ball, Dragon Ball Z o Dragon Ball GT) para los demás sistemas de última generación.



Half-Life: Blue Shift, un nuevo capítulo del súper clásico

Planeado originalmente como una versión para Sega Dreamcast, Sierra Studio anunció que la última parte de la franquicia, llamada Half-Life: Blue Shift, estaría lista para PC a fines de junio. Sierra también creó un site (*www.sierrastudios.com/games/hl-blueshift/*), con las fotos que ven aquí y el video que está en el CD1.

Blue Shift es un nuevo episodio single player de Half-Life, en el que personificaremos a Barney, el guardia que ayuda a Gordon Freeman durante los hechos del juego original. Desarrollado por Gearbox Software, creadores de Opposing Force, Blue Shift vendrá con un agregado conocido como HD Pack, que actualizará automáticamente las armas y personajes de toda la saga Half-Life para mostrarlos en alta definición.

El juego soportará hasta 32 jugadores en multiplayer por Internet o LAN y tendrá varias modalidades de juego, por ejemplo Capture the Flag. En la historia, un nuevo ataque de horribles alienígenas caerá sobre Black Mesa, y nosotros tendremos que detenerlo recorriendo lugares nunca vistos del complejo.



La versión americana vendrá, además, con Opposing Force, como podrán ver en el XCD, mientras que la versión europea carecerá de la misma.







El Kamikaze vencedor

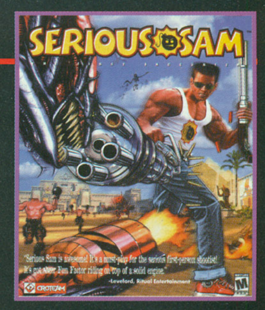
¡Qué mes difícil tuvieron los lectores! Muhaha. Encontrar todos los *Beheaded Kamikazes* que escondimos entre las páginas de la revista no fue una misión fácil. Nos llegaron cientos y cientos de mails, la mayoría con resultados erróneos.

Algunos, por ejemplo, apenas distinguieron la mitad de los 25 Kamikazes, y mandaron sus mails kamikazes, pero muriendo en el intento, como buenos kamikazes. Otros más audaces se apresuraron a mandar mails, y después, leyendo la revista, descubrieron más, así que volvieron a mandar "upgrades" de sus mails anteriores. ¡Error!

Un desastre, che. A continuación, para todos los curiosos que se quedaron calentitos con el concurso, van las ubicaciones de todos los *Beheaded Kamikazes* que hubo en nuestra edición pasada: Páginas 3, 5, 8, 9, 11, 33, 41 (3, en la caja), 43, 45, 46, 49, 56, 57, 63, 67, 68, 77, 91, 92, 93, 95 (3).

Como pueden ver, 25 Kamikazes, multiplicado por el número de enemigos de Doom II en modo Nightmare, 3.735, menos 90, da un total de 93.285, resultado al que llegaron sólo 14 sagaces lectores equipados con infinita paciencia y poderosa lupa.

Realizado el sorteo kamikaze, resultó ganador el Gran Matador de Monstruos Malos, Portador de la Lupa de Luz, Sr. **LEANDRO DIAZ GUERRA**, DNI 31.270.935, quien puede pasar ya mismo por la redacción a retirar la preciosa caja de SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER, antes que nos arrepintamos de tanta generosidad. Gracias a todos por participar, y hasta el próximo evento, en el que haremos ejercitar el bocho a nuestros lectores más valientes. Esta vez el concurso se basará en la inteligencia, por lo que, estimamos, será válido para unos pocos. :)



Futuros planes para Black & White, el simulador de dios

Peter Molyneux comentó que su equipo está trabajando en dos áreas específicas de Black & White. Por un lado habrá arreglo de algunos bugs cruciales; por otro, existen planes para desarrollar varios add-ons, como el denominado Village Banter, que permitirá oír lo que se dicen los aldeanos; Soccer, en el que podremos ver a nuestros fieles jugando al fútbol si están muy relajados; y Sandbox Land, en el que podremos dar vueltas por el mundo de Edén sin ningún oponente molesto controlado por la computadora. Además, será lanzado un editor para escenarios e incluso uno llamado Creature Skin Editor, que permitirá a los jugadores crear sus propios colosos y usarlos en modo multiplayer.

Como imaginarán, esta es una idea sumamente ambiciosa, más aún si tenemos en cuenta que Lionhead Studios espera poner a disposición del público un add-on por semana si el tiempo se los permite. Peter dijo que se prestará suma atención a lo que los fans del juego deseen ver primero, así que, los que quieran votar, podrán hacerlo en *www.bwgame.com*. Incluso se expandirá la lista de milagros, por los que también podrán votar.

¡Eso no es todo! Lionhead también planea lanzar un disco extra, y se dice que Molyneux estaría pensando ya en la segunda parte de este alucinante simulador de los dioses.

TATOOS GRATIS PARA TUS BESTIAS



Desde que nos llegó Black & White no hemos parado de jugar. La sobredosis es tal que ya nos referimos a nuestros amigos y familiares como "Mortales". Sí, estamos enfermitos. Pasa que el juego la rompe... Y es por eso que nos pusimos a buscar en la red de redes si la comunidad fan ya había hecho algo productivo. Y no fue menor nuestra sorpresa cuando vimos que un descerebrado como nosotros se había mandado cientos y cientos de tatuajes para ponérselos a las criaturas. La dirección de la página en cuestión es: *http://tattoo.eyeofhorus.at/* y tiene todo ordenadito por rubro. ¡Muy recomendable!

X-COM: Enforcer

X-COM: Enforcer es un juego de acción en tercera persona construido con el engine de Unreal, que durante este mes será publicado por Infogrames. Como recordarán si tienen la edad suficiente, X-COM: UFO Defenses (1995) fue un juego de estrategia por turnos que causó sensación y ayudó a popularizar este singular género. Se trata, como resulta obvio, de la lucha de la Humanidad por la supervivencia a los ataques despiadados de los siempre malévolos extraterrestres, envidiosos de que nosotros tengamos ciudades sin polución, ausencia de guerras, hambre y enfermedades. ¡Además, a ellos Xtreme PC les llega más tarde que al interior del país!

Enforcer, en tanto, promete acción a raudales con uno de los mejores motores gráficos en existencia. Aquí pueden ver algunas fotografías. Hay serias posibilidades de que Enforcer sea uno de los mejores arcades del año.









Crouching Tiger, Hidden Dragon tendrá su juego

La firma taiwanesa Vista Group tiene planes para hacer una serie de juegos basada en la licencia de la película ganadora del Oscar a la mejor producción extranjera del año pasado, conocida aquí como *El tigre y el dragón*. El primero de los títulos, en el cual seguramente tendremos que hacer uso y abuso de patadas, piñas y la increíble espada "Destino Verde", además de correr y saltar por las paredes y los techos, estará listo para ser disfrutado en el invierno de 2001 en los EE.UU., o sea en el verano próximo de estas pampas.

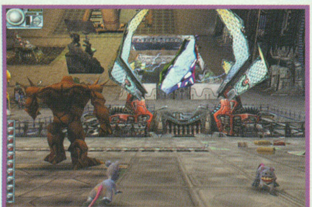
Aparte de videojuegos, Vista Group tiene serios planes de producir una película animada y una serie de dibujos para TV, todos basados de una u otra forma en la romántica y potente película.





Startopia

Una guerra ha estallado en galaxias desconocidas para los humanos y ha dejado a nueve especies alienígenas sin hogar. Una buena oportunidad para llenar nuestros bolsillos de oro... Uniendo muchos elementos de Dungeon Keeper con algunas de las conocidas sagas al estilo Sim, Startopia tratará de conquistar los corazones más estratégicos de la PC. Si bien el proyecto se ha retrasado un tanto -con respecto a la fecha que se manejaba en un principio- Mucky Foot sigue trabajando a toda velocidad para que Startopia se vuelva realidad.





Ya se ve la columna de vapor del simulador de trenes de Microsoft

En Microsoft Train Simulator podremos tomar el lugar de pasajero, maquinista, ingeniero o espectador. Incluirá cambios climáticos en tiempo real, lo cual afecta directamente la jugabilidad y realismo. Otra de las cosas que tendremos que respetar es el horario de salida y llegada de nuestro tren, ya que esto influirá directamente en el desarrollo del juego.

El equipo de Kuju Entertainment, encargado de darle vida a este original simulador, está trabajando en conjunto con seis importantes fabricantes de trenes para darnos la suma de nueve máquinas diferentes. Los encargados del proyecto dicen que será algo más que una simulación de trenes, ya que hasta los más insignificantes detalles están siendo cuidados. Tendrá máquinas que se comportarán como las verdaderas, además de que serán las mismas que se pueden ver en la realidad. También cada tramo de vía y las rutas que seguirán nuestros trenes han sido copiados a partir de los reales.

Se espera que esté disponible antes de mitad de año. Habrá que ver si no se atrasa... como los trenes reales.



Expansión para Red Alert 2

Incluye un nuevo bando, la Psychic Army de Yuri, más unidades, armas e incluso nuevos modos single y multiplayer. Estaría lista para algún momento de nuestra primavera, de la mano de Electronic Arts. El pack incluirá 14 nuevas misiones para el modo single, acompañadas por más de una hora de películas.

Habrá también 10 campañas cooperativas para jugar en modo multiplayer. Entre las unidades nuevas, habrá una llamada Virus, un francotirador que dispara dardos a larga distancia que provocan en sus víctimas una monstruosa hinchazón seguida de explosión. El Brute es una bestia de infantería, producto de la ingeniería genética, que puede dar vuelta y destruir vehículos como si nada. El Boomer es un submarino que puede atacar objetivos de tierra con misiles pesados.

La acción no se centrará sólo en los Estados Unidos, también se combatirá en Londres, El Cairo, Transilvania, Hollywood y ¡la Luna!

Necronomicon

Mientras esperamos Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Necronomicon: The Dawning of Darkness nos puede ayudar a preparar nuestros ánimos. El juego arranca en 1927, en la costa este de los Estados Unidos. Una calurosa noche de verano, la vida de Willian H. Staton toma un terrorífico giro ante un descubrimiento: ¿Qué espantos se ocultan tras su pasado? ¿Existe alguna conexión con los horrorosos experimentos del alquimista G. Herschel? Con una ambientación muy a lo Lovecraft, con oscuros pasajes, viejas mansiones y un extraño sortilegio que se oculta en las páginas del mítico Necronomicón. Una aventura que esperemos no nos desilusione porque, como fanas de Howard, queremos un juego así desde hace eones.



6 cortitas

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

A pesar de que Broken Sword 3: The Sleeping Dragon continuará siendo una aventura gráfica, la mecánica general del juego cambiará radicalmente con respecto a sus anteriores versiones debido a que Revolution quiere experimentar las posibilidades de las nuevas tecnologías. Poco se sabe todavía, pero según voceros de la compañía el juego será un "Thriller Criminal Oscuro" con muchos combates, puzzles y algo de stealth.

Duke Nukem Forever en la E3

George Broussard, presidente de 3D Realms, confirmó en el foro de su página oficial que Duke Nukem Forever será presentado en la próxima Electronic Entertainment Expo, a desarrollarse entre el 17 y el 19 de mayo en Los Angeles. Aunque no se mostrará el juego corriendo en una PC, sí se verá un video con algunos momentos de los más *cool*. Recordemos que el título lleva en desarrollo casi cuatro años, y hasta ahora lo único que dice 3D Realms, para nuestra desesperación, es que saldrá "cuando esté listo".
Duke 4 ya pasó por el motor gráfico de Quake, para luego pasarse al de Unreal, y más tarde al de Unreal Tournament, lo cual hizo que se retrasara aún más el proyecto anunciado por primera vez allá por 1998... ¿lo pasarán al engine de Unreal II?

EverQuest a $10

Todos los afortunados con conexión a Internet de gran ancho de banda podrán desde ahora adquirir EverQuest a 10 dólares (más gastos de envío, obviamente) y lanzarse a disfrutar de la que -dicen- es una de las experiencias interactivas más apasionantes que existen en nuestro hobby. Sony Entertainment Online dispuso la rebaja en un intento por atraer más roleros a su enigmático continente virtual, Norrath, el cual ya cuenta con dos expansiones y otra prevista para un futuro no muy lejano.



Doom III no será mostrado en la E3...

Well Rounded Entertainment en conjunto con id Software anunciaron el mes pasado que no mostrarán ninguna versión de Doom III en la Electronic Entertainment Expo de este año. En principio se había dicho que sería mostrado a puertas cerradas, al menos a la prensa. Sin embargo, la compañía prefirió centrar su atención en Return to Castle Wolfenstein y Commander Keen para Game Boy Color, títulos cuya fecha de salida se encuentra mucho más próxima. Ta que lo parió.

...y Team Fortress II tampoco

Team Fortress 2 sigue eludiendo la presentación en público, y tampoco será mostrado en la E3. Esto se debe a que, según un vocero de Sierra, Valve no está preparada para mostrar su juego aún (tómense su tiempo, muchachos, que mientras tanto nos cocinamos a tiros con Counter-Strike y Operation: Flashpoint).

Tropico Bonus CD

Los jugadores que hayan preordenado Tropico en *ebworld.com* recibirán como bonus un CD extra conteniendo dos escenarios más, una guía del juego, un salvapantallas y otros chiches más. Tropico, un simulador, podría decirse, de Fidel Castro, estará a la venta desde este mes. Suena... políticamente incorrecto.



¡Black & White ya a la venta y en castellano!

Microbyte puso a la venta nuestro juego favorito del mes (y probablemente del año). Esta versión de Black and White se

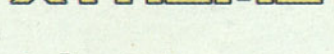


encuentra totalmente traducida al castellano, tanto sus voces como los subtítulos. El manual también está en español y es de excelente calidad. El precio, idéntico a la versión que se vende en los Estados Unidos, ronda los $50. Imperdible.

¡¿Counter-Strike 2?!

Sin duda alguna, Counter-Strike sigue haciendo estragos en las comunidades de jugadores. Muchos son los factores de esto, pero lo que realmente importa acá es que hay fuertes rumores, aún sin confirmar ni desmentir, de que una secuela podría llevarse a cabo. Al parecer, CS 2 sería responsabilidad de Valve Software y de Rogue Entertainment, la empresa que desarrolló American McGee´s Alice. Creemos que todavía es muy temprano para decir algo muy seguro sobre el mod. Pero en cuanto se produzcan novedades los mantendremos informados sobre el tema.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC





Gastón Enrichetti

Edad: 29
Alias: Rocco
Géneros preferidos: Arcades 3D, simuladores, aventuras gráficas.
Clásicos favoritos de PC: Quake, Half-Life, SWAT 3, Rainbow Six, Worms, Full Throttle.
Música: U2, música nacional y bandas de sonido de películas.
Hobbies: Naútica, tiro, buceo, ir al gimnasio, humillar a todos los de la editorial jugando al Soul Calibur y Worms (sobre todo a Santiago).
Lo que ama: A mi esposa Natalia.
Lo que odia: Los días de cierre de las revistas.
Lo que más le gusta: Ganarle (por afano) todos los días al Oso al Soul Calibur, Worms y cualquier otro juego que se le ocurra.

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Mayo 2001
Anachronox	Eidos	Otoño 2001
Arcanum	Troika Games / Sierra	Otoño 2001

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Compañía / Distribución: Interplay
Fecha de Salida: Mayo 2001

Bugs Bunny & Taz Timeb.	Infogrames	Mayo 2001
Commanche 4	Novalogic	Otoño 2001
Deus Ex 2	Eidos	Julio 2002
Deus Ex: GOTY	Eidos	Julio 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Junio 2001

Commandos 2
Compañía / Distribución: Pyro Studios
Fecha de Salida: Junio 2001



Duke Nukem Forever	3D Realms	When it's done
Echelon	Bethesda	Junio 2001
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Mayo 2001
Freelancer	Microsoft	Agosto 2001
Gangsters 2	Eidos	Otoño 2001



Desperados
Compañía / Distribución: Spellbourne/Infogrames
Fecha de Salida: Mayo de 2001

Good & Evil	GT Interactive	Otoño 2001
Hidden & Dangerous 2	Ilusion Softworks	Otoño 2001
Legends of Might & Magic	3DO	Otoño 2001
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2001
Max Payne	G.O.D.	Otoño 2001



X-COM Enforcer
Compañía / Distribución: Infogrames
Fecha de Salida: Abril de 2001

MechCommander 2	Microsoft	Junio 2001
Medal of Honor	EA	Primavera 2001
NFS: MotorCity OnLine	EA	Otoño 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Julio 2001
Pretorians	Eidos	Otoño 2001

Microsoft Train Simulator
Compañía / Distribución: Microsoft
Fecha de Salida: Mayo 2001



Ripley's Believe It or Not	Sierra	Mayo 2001
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Otoño 2001
SimMars	Maxis / EA	Otoño 2001
SimsVille	Maxis / EA	Otoño 2001
Startopia	Eidos	Otoño 2001



Star Trek: Dominion Wars
Compañía / Distribución: Simon & Schuster
Fecha de Salida: Otoño 2001

S. T. V.: Elite Force Exp.	Activision	Mayo 2001
Star Trek: Dominion Wars	Simon & Schuster	Otoño 2001
The World Is Not Enough	EA	Otoño 2001
Thief III	Eidos	Otoño 2001

Tropico
Compañía / Distribución: Take 2 Games
Fecha de Salida: Mayo de 2001

Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001
Wizardry VIII	Sir Tech	Otoño 2001

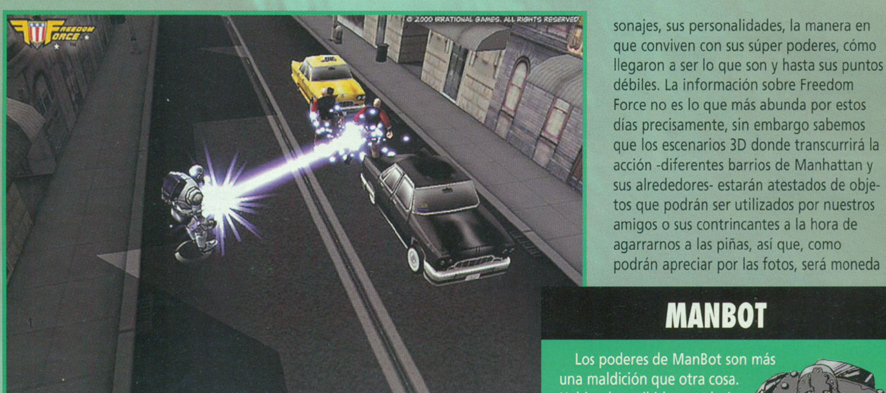
Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Irrational Games / Crave
INTERNET: www.myfreedomforce.com
FECHA DE SALIDA: 30/04/2001
DEMO: Fines de 2001
CATEGORIA: RPG

Freedom Force

¡Es un pájaro! ¡No, es un avión! ¡Es Freedom Force!



Por Rodolfo "Venom" Laborde

A un lado, X-Men! ¡Atrás, Súper Amigos! ¿Quién llamó a los 4 Fantásticos? Se viene Freedom Force, el primer RPG táctico de Irrational Games para PC en el que podemos usar todo un equipo de superhéroes para pelear contra el villano de turno... o crear los que nos hagan falta. ¡Síiiiiiii!

Como salidos de un cómic de Marvel de la década del '60 dibujado por Stan Lee o el mítico Jack Kirby, Freedom Force promete acción y estrategia en grandes dosis. Si se ponen un instante a pensar en la cantidad de títulos basados en superhéroes, se darán cuenta que el 98% (y estoy seguro que me quedo corto) tiene como fin darle maza a los malos sin parar, una y otra y otra vez. O sea, el poder de nuestros puños -o garras, telarañas, visión de rayos X o lo que fuere- siempre era más importante que nuestros súper sesos.

Bueno, digamos que las golpizas, rayos y ataques especiales son algo que no se pueden pasar por alto en un juego de este tipo y Freedom Force no pretende ser la oveja negra del género. Sin embargo, los señores de Irrational Games también tienen planeado dotar a su nuevo producto de una trama atrapante, donde será más que necesario combinar las diferentes habilidades y súper poderes de cada uno de los personajes de nuestro equipo (que de a poco irá creciendo y haciéndose más famoso) para salir bien parado de cada enfrentamiento contra las huestes del mal. También podremos sacar provecho del lugar en el que estemos, lo cual demuestra el grado de interacción que existirá entre el medio y nuestros justicieros. Con cada misión que vayamos completando se develará un poco más de la historia de cada uno de los personajes, sus personalidades, la manera en que conviven con sus súper poderes, cómo llegaron a ser lo que son y hasta sus puntos débiles. La información sobre Freedom Force no es lo que más abunda por estos días precisamente, sin embargo sabemos que los escenarios 3D donde transcurrirá la acción -diferentes barrios de Manhattan y sus alrededores- estarán atestados de objetos que podrán ser utilizados por nuestros amigos o sus contrincantes a la hora de agarrarnos a las piñas, así que, como podrán apreciar por las fotos, será moneda

MANBOT

Los poderes de ManBot son más una maldición que otra cosa. Habiendo recibido una dosis extremadamente alta de energía X, esta sustancia regenerativa literalmente fluye por sus venas. Esto le otorga todo tipo de poderes, aunque también le cuesta bocha mantenerlos bajo control. Si el nivel de energía en su cuerpo crece demasiado, puede provocar una explosión a gran escala, explosión que también puede darse si resulta impactado por algún proyectil. Es por eso que ManBot es algo así como una bomba viviente, que con el paso de los años podría llegar a tener la potencia de una bomba atómica.

Con el fin de mantener dichos poderes bajo control, ManBot debe llevar siempre puesta una especie de armadura que desaloja la energía que está de más en su organismo. Sin embargo, esto es sólo un remedio temporal. Uno de los superhéroes más poderosos de Freedom Force, aunque él preferiría llevar una vida más normal y no tener que estar condenado a vivir dentro de una "lata con cables".



corriente tirarnos con los autos, arrancar postes de luz para darle al otro en el mate o volar entre rascacielos mientras esquivamos rayos u ondas cerebrales del enemigo. ¡Pero, cuidado! Con semejantes poderes, también tendremos grandes responsabilidades sobre nuestros hombros, ya que de pifiarle a nuestro enemigo (que en una de las misiones es un ejército de hormigas gigantes) podríamos terminar haciendo trizas un negocio y, con él, la vida de varios inocentes transeúntes neoyorkinos.

¡Blam! ¡Whammo! ¡Kapow!

Una de las características más interesantes de Freedom Force será la posibilidad de crear nuestros propios personajes, con sus dotes y sus trajes. De nosotros dependerán sus poderes... y sus puntos débiles (recuerden que ni siquiera Superman es indestructible). Algunos volarán y echarán fuego por sus manos, mientras que otros tendrán que quedarse en tierra y disparar partículas de energía por toda la pantalla.

Otro tema a tener muy en cuenta en Freedom Force es la relación entre los integrantes del equipo, ya que a veces habrá roces entre ellos y por eso puede que las cosas no salgan siempre como pretendemos (¿algún psicólogo que se quiera unir al grupo?). Prueba de ello es Minuteman, el líder de Freedom Force, que parece tener, según expresas pa-labras de otro de los integrantes -que prefirió mantenerse en el anonimato- "un discurso para cada cosa que hace". Otros comentan que su jefe y Liberty Lad andan demasiado tiempo juntos (¡algo así como Batman y Robin... hmm!). Y bueh, cosas como éstas pasan hasta en las mejores familias... vean sino el caso de Thor con Hulk. Si hay despiole entre los personajes de Marvel o DC, ¿por qué no puede haber líos entre los de Irrational Games, eh?

Y hay unos datos más con respecto a la historia de Freedom Force. Parece ser que unos extraterrestres planean invadir la Tierra (¡a eso le llamo yo creatividad!), por eso irradian sobre unos cuantos desacatados sociales una buena dosis de energía X, cosa de que éstos armen bardo antes de su llegada triunfal al planeta. Pero resulta ser que otro de estos alienígenas no está de acuerdo con el accionar de sus congéneres y por eso decide hacer lo mismo, aunque sobre gente buenita. De ahí el nacimiento de los superhéroes y sus némesis.

Todavía faltan unos cuantos meses para saber el final de esta historia, pero de algo estamos seguros: va a valer la pena estar atentos para cuando salga a la calle este singular RPG con combate por turnos, porque podría ser el resurgir de la onda superhéroes, que quedó perdida quién sabe dónde en el mundo de las PC.

MINUTE MAN

Minute Man -líder actual de Freedom Force- posee una fuerza y resistencia asombrosa que, combinada con su determinación, hacen de él un enemigo implacable. Usa un arma de inteligencia parcial denominada "Patriot", que cuenta con habilidades propias, además de un par de guantes especiales (a los que llama Vigilance), que por estar hechos de una aleación especial compuesta por titanio y otro material desconocido le permite desviar los rayos de sus atacantes.

Minuteman se siente responsable de la seguridad de su compañero, Liberty Lad, lo cual pone a él mismo en peligro en más de una ocasión.

FICHA TECNICA

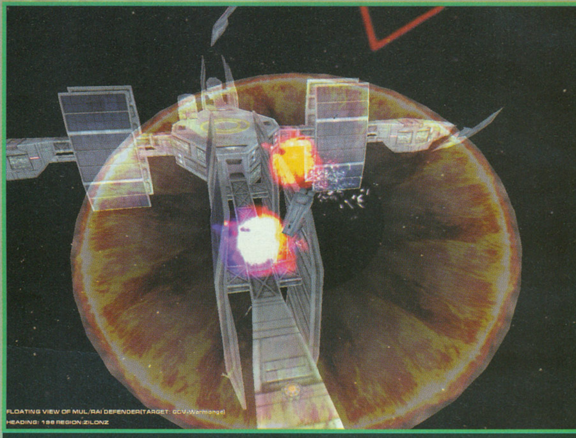
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 3000 AD
INTERNET: www.3000ad.com
FECHA DE SALIDA: 27 de mayo de 2001
DEMO: En el XCD 2
CATEGORIA: Simuladores

Battlecruiser Millennium

Vuelve el simulador espacial más ambicioso el universo

Por Leonardo Panthou

La serie Battlecruiser tiene una historia difícil. Su creador, Derek Smart, concibió a BC 3000 AD como "el juego" y lo desarrolló en forma casera. Pero la publicación a cargo de Take Two Interactive en 1996 dejó mucho que desear. Prácticamente lanzaron una versión alpha con una documentación muy pobre. Para sorpresa de muchos, Smart defendió a su criatura a muerte. No sólo recuperó los derechos del juego que le había vendido a Take 2, sino que fue lanzando por su cuenta diferentes patches, mientras era objeto de calurosas burlas y reproches en los foros de discusión. Estas discusiones, sumadas a la tenaz personalidad de Derek, transcendieron más allá de su creación. Finalmente, en 1998 Interplay publicó BC 3000 AD 2.0 corrigiendo los errores de la publicación anterior, pero ya era muy tarde. A inicios del nuevo milenio, Smart ve la oportunidad de reivindicar la serie con Battlecruiser Millennium, un proyecto completamente independiente, desarrollado con la ayuda de un equipo de 17 personas esparcidas por todo el globo, lejos de la presión de los publicadores.



¡MAGNATE TURISTA AL ESPACIO! A toda buena explosión le sigue una potente onda expansiva.

Cuando Derek Smart ve el espacio, él ve posibilidades. Ilimitadas posibilidades. Así debería ser planteado un simulador espacial y así está planteado Battlecruiser Millennium. Un universo viviente, en tiempo real, con 25 sistemas estelares, 75 planetas y 145 lunas, donde podemos hacer prácticamente cualquier cosa: comandar un crucero de guerra teniendo a nuestro mando a todos sus tripulantes y recursos, explorar la galaxia en busca de extraños, nuevos mundos, asentarnos en una región y defenderla, comenzar una fructuosa carrera de comerciantes o convertirnos en piratas del espacio. Imagínenlo, y seguro podrán hacerlo.

Las principales modalidades del juego serán dos: una campaña con misiones y objetivos, y el modo libre. En el modo libre sencillamente vagamos por el espacio haciendo lo que nos parezca y yendo donde se nos plazca. Antes de empezar tendremos que elegir nuestra raza, carrera (científico, militar, etc.), organización y vehículo. Estas elecciones afectarán nuestros objetivos, tecnología y la manera en que los demás habitantes del universo reaccionarán ante nuestra presencia.

Probablemente entre las seis carreras disponibles, la que más oportunidades nos abra sea la de Comandante de un crucero estelar. Nuestro inmenso crucero estará equipado con todo lo que hayan visto en una película de ciencia-ficción: misiles, sistemas de navegación, sala de detención, bahía de carga, campo de ocultamiento, rayo tractor, etc. Pero toda esa gran infraestructura no sirve de nada sin una tripulación compuesta por oficiales, ingenieros, marines, pilotos, etc. Generalmente cualquier crucero ya viene equipado con transportadores, cazas y vehículos terrestres que podemos asignar a cualquier tripulante, incluyéndonos (para ello tendremos que dejar el puente en piloto automático). Cuando maniobremos otra nave notaremos que, a diferencia de la versión anterior, la física de vuelo ha sido mejorada. Ahora no va a ser tan fácil girar 180 grados con un crucero como lo es con un caza. De



TIERRAS EXTRAÑAS El engine planetario va a crear lugares como éste.

más está decir que el Comandante está a cargo de todo: puede repartir las asignaciones de todo el personal, puede ordenarle a un transportador que remolque una nave inmovilizada, puede administrar las reparaciones, puede mandar a los marines a buscar saboteadores, y cuando ascienda de rango, flotas enteras estarán bajo su poder. Como todo transcurre en tiempo real, si mandamos a un piloto hasta el "Caza 1" tendremos que esperar que haga su recorrido por corredores y ascensores hasta llegar al hangar. La cantidad de detalles y de cosas para hacer es abrumadora. Casi todos los aspectos del juego pueden ser administrados minuciosamente, lo que generalmente implica menús y listas de por medio. Pero si la vida en el puente les parece complicada, quizá encuentren su vocación en las carreras de marine o de piloto.

Cuando veamos un planeta podremos enfilar hacia él, entrar en su atmósfera y *aterrizar*. Allí se usará un nuevo engine, capaz de representar distintos tipos de terrenos. No faltarán lagos para sumergir nuestras unidades y así ocultarlas de los radares. Una vez en tierra firme los soldados podrán transitar a pie o en algún vehículo, y al contrario de lo que puedan pensar, el combate en primera persona no fue descuidado. Podremos desarmar a nuestros enemigos disparándole a las manos, lastimar sus piernas para reducir su movilidad o matarlos de un preciso tiro a la cabeza. La cosa no acaba ahí: si corremos mucho nos fatigaremos, y si estamos muy malheridos tendremos que recibir atención médica o morir en el camino.

Ahora piensen en todas estas posibilidades aplicadas en el multiplayer. Hasta 16 jugadores podrán elegir diferentes carreras y complementar sus habilidades en el modo cooperativo.

Los gráficos tienen efectos muy vistosos, como las explosiones o los viajes hiperespaciales, aunque para decir verdad son fácilmente superados por los de juegos como Freespace 2. Sin embargo, lo más logrado es la escala de los objetos, que podrán observar en toda su magnificencia cuando salgan en su traje espacial a recorrer el exterior del crucero.

En el XCD 2 tienen una demo que pueden probar. Los que jugaron las versiones anteriores de BC no van a tener problemas, encontrarán una interface mucho más refinada y casi todos los aspectos del juego mejorados. Ahora bien, aquellos que no tengan idea de nada, van a tener que hacer los deberes porque la curva de aprendizaje de este juego tiene una pendiente muy pronunciada. Hay mucha práctica y lectura de por medio para lograr comprender cómo funciona todo en este vasto universo. Por suerte, la versión final va a tener un modo de entrenamiento, un modo de acción instantánea para practicar y una documentación más adecuada.

Sin embargo es probable que las dimensiones y la complejidad del juego se conviertan en la barrera que lo termine alejando del jugador promedio. Pero estoy seguro que de los que estemos dispuestos a traspasar tales barreras encontraremos grandes recompensas aventurándonos en un universo dinámico y gigantesco, donde podremos interpretar distintos roles y reaccionar a los eventos con total libertad. O, con las palabras de Derek, la recompensa será disfrutar de "un juego al que el calificativo *ambicioso* le queda corto".



MAS ALLA DE MILLENNIUM



¿TYSON? ¿CHILAVERT? No, Derek Smart.

Derek Smart planea usar el mismo engine de BCM para lanzar a fin de año Galactic Command Online, un juego multiplayer masivo que soportará hasta 1.000 jugadores por server, con un universo más amplio y nuevas opciones (se agregarán, por ejemplo, unidades subacuáticas). Para jugar habrá que pagar un abono mensual.

También está trabajando en un nuevo proyecto, por ahora conocido como Project ABC (After Battlecruiser), para el que se licenció por primera vez el engine de Serious Sam. Derek eligió este engine por su calidad, su precio competitivo y porque el soporte para Xbox que ofrece le va permitir expandirse.

Con estos nuevos juegos, Derek Smart, cuyos productos siempre apuntaron al nicho del mercado compuesto por los jugadores más serios, parece cambiar de estrategia. *"Project ABC no será complejo en ningún sentido de la palabra y será un producto para todas las edades. Será divertido, intuitivo, innovador y, lo más importante, estará basado en un gran mundo dinámico y persistente, ofreciendo así interminables opciones de rejugabilidad"*. Derek también aclara que está tomando esta desviación a otras áreas, no porque se haya rendido y ahora abrace al colectivo o porque piense que los juegos de PC estén muriendo. Simplemente está tomando un respiro para aventurarse en nuevos territorios, para beneficio personal y financiero. *"Agotándose el dinero más rápido que las ideas, me di cuenta de que si continuaba complaciendo a un nicho de mercado (el menor denominador común en lo que concierne a los publicadores) iba a terminar diseñando juegos que simplemente no se podrían financiar a sí mismos. OK, una cosa es hacer esto por diversión y por el amor a la industria. Pero cuando tenés cuentas que pagar, por lo menos tenés que satisfacer esos aspectos, a pesar de todo. Además, no es como si esta industria hubiera sido amable conmigo. Me jodieron tantas veces, que me empiezo a sentir como una prostituta barata con un mal hábito. Y la gente se pregunta por qué soy tan brutal con mis opiniones y, básicamente, no tomo prisioneros."* Esta vez, él viene primero.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Stainless Steel Studios / Sierra
INTERNET: www.empireearth.com
FECHA DE SALIDA: Invierno 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estrategia en Tiempo Real

Empire Earth

Un esperanzador proyecto para el popular género RTS

Por Pedro F. Hegoburu

En ocasiones, encontramos en el mundo de los juegos para PC ciertos sinónimos interesantes. Por ejemplo: "Civilization = Sid Meier", "Blizzard = éxito de ventas", o "Deathmatch = Quake". Y si también vemos que "Age of Empires = Rick Goodman", entonces sabremos el calibre de este diseñador, y podremos intuir lo bueno que estará su próximo juego: Empire Earth.

Rick Goodman fue uno de los diseñadores líderes detrás de ese éxito de Microsoft que fue -y es- Age of Empires. Pero cuando le ofrecieron seguir con las expansiones, Mr. Goodman prefirió dar un paso al costado para dar forma al juego que realmente quería: uno de estrategia en tiempo real en 3D que abarcara ya no un corto período de tiempo, sino toda la historia de la civilización humana.

Un "Macro-RTS"

En Empire Earth (EE) cada jugador tendrá a su cargo una civilización que puede extenderse a lo largo de 500.000 años de la historia del hombre, comenzando por la Era Paleolítica hasta llegar a la Era de la nanotecnia (unos 200 años en el futuro). Durante todo este largo período, el juego se divide en 12 épocas con diferentes extensiones de tiempo, y el jugador podrá elegir en qué momento histórico desea comenzar a jugar (no hace falta bancarse toda la Antigüedad para llegar a la Era Industrial). EE ofrece de entrada 12 civilizaciones históricas diferentes (Griegos, Aztecas, Franceses, etc.) y la posibilidad de setear una nueva civilización, lo que se logra eligiendo entre 100 diferentes opciones para moldear una a gusto del jugador.

Como en todo RTS, EE también requiere que se obtengan ciertos recursos para avanzar en el juego, los que por ahora son sólo cinco: comida, madera, oro, hierro y piedra. Claro que no todos serán necesarios al mismo tiempo, sino que a medida que se avanza en la historia, algún recurso será obsoleto (por ejemplo, la madera) y serán reemplazados en la necesidad por otros. Con los edificios construidos no sucede lo mismo, ya que de los 25 modelos básicos solamente dos quedan obsoletos en el tiempo, mientras el resto varía de época en época para mostrar el avance de la tecnología. Finalmente, no podían faltar las Maravillas del Mundo, esos edificios difíciles de construir pero que nos otorgan impensadas ventajas una vez que los tenemos.

Pero EE no sólo se diferencia de otros juegos en los períodos abarcados, sino en muchos otros aspectos. Por ejemplo, en la







cantidad de unidades disponibles (200 en multiplayer y 300 en single player); en el total de unidades, que se puede setear y redistribuir a medida que los jugadores van abandonando la partida; en un engine 3D programado especialmente para el proyecto; en unidades que son adaptables al gusto del jugador; en el uso de héroes que modifican las habilidades de las tropas cercanas; y muchos etcéteras.

La campaña single player está dividida en unos 40 escenarios, cada uno de los cuales está a su vez dividido en varias campañas. Estas campañas se centran en diferentes etapas de la historia, e incluyen misiones basadas en acontecimientos verídicos, contemporáneos, y a veces ficticios. Y las condiciones de victoria no se limitarán a la eliminación de los adversarios, sino que también se podrá ganar por vías no tan sangrientas...

Asimismo, para quienes quieran emular a "Los Irrompibles", EE ofrecerá una opción Multiplayer a través de LAN, IP, o un site en Internet dedicado. Mediante la selección de ciertos parámetros (tamaño del mapa, época del juego, cantidad de unidades, etc.) las partidas tendrán diferentes extensiones de tiempo adaptables a todos los gustos y necesidades. Se prevé que en los mapas más grandes puedan jugar hasta 16 personas.

La vida útil de EE estará asegurada por el Editor que acompañará al juego. Este podrá ser utilizado para modificar y crear cualquier estructura o unidad, o para crear un escenario totalmente nuevo. Los editores ya son una parte sustancial de todo juego, y siempre son bienvenidos por la comunidad de jugadores.

Jugabilidad

El mayor interrogante que plantea este grandioso juego es su jugabilidad. La complejidad de EE puede requerir que una partida dure muchas horas, y que el jugador no pueda estar en todos los detalles al mismo tiempo. Si lo comparamos con un RTS tradicional (Age of Empires, Starcraft, Warcraft, Dune II) vemos que estos son juegos más simples, que se limitan a la recolección de recursos y la creación de tropas con una mínima micro-administración fuera del combate (los denominados upgrades o mejoras). Pero en EE no sólo se requiere esta faceta del juego, sino que hay una mayor cantidad de unidades que manejar, períodos de tiempo que cubrir y superar, mayor cantidad de mejoras que investigar, y todo ello en tiempo real. Por ahora EE se ve como una mezcla entre Age of Empires y Civilization, ya que no sólo se enfatiza la parte RTS del juego sino también la de creación del Imperio. Ya se imaginan los problemas que enfrentaremos al tratar de solucionar las dificultades típicas de un Imperio (moral de los ciudadanos, desarrollo, recolección de recursos, administración de ingresos e impuestos) con los de un RTS típico (creación de un ejército y administración de las unidades en el ataque y defensa). Adicionalmente, la comparación con el magnífico Civilization implica que el árbol tecnológico de EE deberá estar a la altura del creado por Sid Meier, lo cual es un problema en sí mismo por la perfección lograda en este título de la década pasada. Cuando analizamos los objetivos que EE quiere cubrir nos viene a la mente el dicho "Quien mucho abarca, poco aprieta". Esperamos que EE supere las dificultades y ofrezca un producto a la altura de las circunstancias.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 1C: Maddox Games / Blue Byte Software
INTERNET: www.bluebyte.net/il2-e
FECHA DE SALIDA: Otoño 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Il-2 Sturmovik

Muerte Negra en el frente oriental



Por Pablo Benveniste

Sin menospreciar a los Mustangs y Spitfires aliados, los Messerchmitts y Focke Wulfs han sabido enfrentarse contra otro tipo de enemigos, también muy poderosos por cierto. Del otro lado de Europa, los cazas alemanes debían impedir a toda costa que la infantería sucumbiera ante lo que llamaban la Muerte Negra: el Ilyushin Il-2 Sturmovik ruso. Se acerca el momento en el que, gracias a Blue Byte Software y 1C: Maddox Games, podremos revivir en carne propia lo que sucedió en el helado frente oriental.

Estrellas rojas sobre la nieve

Como verán, no es casualidad que el equipo de 1C: Maddox Games (los productores) haya denominado a este simulador con el nombre del Il-2, un avión cuya principal tarea era el ataque al suelo gracias a un poder de fuego tan poderoso como promete ser este simulador. Ya de por sí, el Sturmovik es suficiente atractivo, pero la apuesta es aún más fuerte. Esta vez podremos subirnos a bordo de nada menos que diecisiete aeronaves. En realidad esta cifra es algo mentirosa, cada avión se presentará en varias versiones. Básicamente encontraremos al Ilyushin Il-2, al Mikoyan MiG-3, al Lavochkin LaGG-3 y al Bell P-39 Airacobra (que no sólo volaba para Norteamérica en ese entonces) entre el poderío aéreo ruso. Por el lado de la Luftwaffe, únicamente podremos sentarnos dentro del ya conocido Bf-109. El tema de las variantes no es mero relleno. Por ejemplo, entre los siete modelos incluidos del Il-2, se reconocen notorias mejoras como el puesto para artillero detrás del piloto, al que por supuesto también tendremos acceso. Aparte, no es usual que un simulador contemple la evolución de los diseños a lo largo de las campañas.

En lo que hace al realismo, se podrá volar en modo arcade, sorprendentemente realista o un término medio. Una vez en la cabina, el panel de control permitirá realizar un zoom a áreas específicas o bien enganchar y seguir con la mirada a un objetivo. El instrumental y los comandos serán completamente funcionales y estarán totalmente escritos en



¿Y EL PEDAL DEL FRENO? La distancia al panel de control podrá regularse.

ruso o alemán.

El modelo de daños será sensacional. Las partes destruidas y hierros retorcidos ocasionarán graves dificultades en el control. Gráficamente hablando, podremos llegar a tener una visión privilegiada del terreno a través de los agujeros provocados por los impactos recibidos. Si es que no nos estrellamos antes, los aterrizajes forzosos serán un condimento más de cada salida. Es increíble que hasta se haya contemplado el ángulo de incidencia de las balas sobre la superficie del avión.

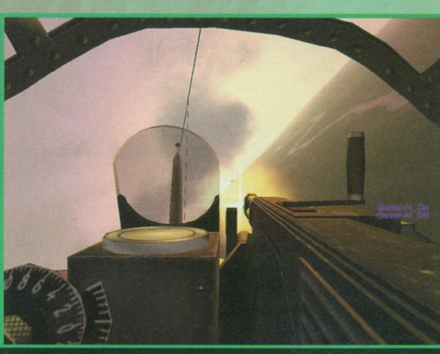
Los productores no descartan la futura introducción de nuevos aviones. De hecho, algunos como el Ju-87 Stuka, el Fw-190 y el Yak-3 (sólo por citar algunos ejemplos), han sido diseñados de tal manera que dejarán la puerta abierta para ser tripulados en posteriores expansiones. Cabe destacar también la participación de otros diseños poco usuales para un simulador pero típicos del escenario en cuestión como el Henschel Hs-129, el Fiesler F-156 Storch y Heinkel He-111Z de doble fuselaje que remolcaba al gigantesco planeador Me-321.

Infierno bajo cero

La opción de campaña consistirá de seis escenarios que van desde Smolensk (1941) hasta Berlín (1945), pasando por famosas batallas como la de Stalingrado (1942). La estructura de las misiones no será dinámica pero tampoco totalmente estática. Lo único que dependerá de nuestro grado de éxito será el equilibrio de fuerzas en el campo de batalla. Es decir que, mientras que nosotros volemos, las unidades terrestres y marinas librarán su propio combate a gran escala. En otras palabras, aunque las misiones se encuentren preestablecidas, el ambiente estará lleno de vida, desafiándonos con cambios en tiempo real.

La campaña se podrá iniciar tanto del lado ruso como del alemán, pudiendo a la vez elegir el rango militar que se desee. A lo largo del tiempo los diferentes aviones entrarán en escena en la medida en que en realidad fueron introducidos.

Más allá de las clásicas misiones individuales, una alternativa más directa y menos complicada será la de configurar un combate instantáneo a gusto. Sin embargo, todavía más entretenida será la posibilidad de jugar hasta entre treinta y dos participantes en dogfights o bien cooperativamente aunque con la mitad de pilotos. Tengamos en cuenta que podremos volar *de a dos* un mismo Il-2 con puesto para artillero. Finalmente estará disponible un editor de misiones (y escenarios) que permitirá crear incluso objetivos secundarios y de bonus. En este sentido se espera que se genere un vasto intercambio en la red. Otra cosa que podrá circular fácilmente son replays grabados cuyas tomas se podrán editar como si uno fuera un director de cine.



¡PARA QUE ME BAJO! Algunas versiones del Il-2 cuentan con un puesto para artillero.

El desafío de la blancura

En lo que hace a la ambientación, sólo para empezar podríamos referirnos a los cambios del terreno según los climas de las diferentes estaciones del año. Es gracias a esto que nos podremos dar una idea de la verdadera proporción de la crudeza del invierno por esos pagos, factor que resultó ser decisivo en la contienda. Asimismo, también gozaremos de efectos atmosféricos y capas de nubes acordes al momento. Volviendo al nivel del suelo, notaremos bosques enteros en los que se podrá apreciar individualmente cada árbol. No estarán ausentes tampoco ciudades completamente tridimensionales que tendrán un modelo de daños propio. El campo de batalla también estará enriquecido por soldados y decenas de diferentes tipos de vehículos que irán desde tanques y barcos hasta autos, trenes y motocicletas. Lejos de estar aisladas, las detalladas bases aéreas estarán integradas mediante caminos y poblados. Sin duda todas estas cosas no dejan de ser ejemplos de lo que, en su versión final, seguramente nos sorprenderá gratamente. Así que vayan buscando sus abrigos porque tal parece que este otoño se viene muy frío. Dentro de poco será hora de sacar la nieve de las alas, poner el motor en marcha y salir a perforar a todo blindaje que amenace a la Madre Rusia.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Barking Dog Studios / Crave Entertainment
INTERNET: www.cravegames.com
FECHA DE SALIDA: Julio de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción en primera persona

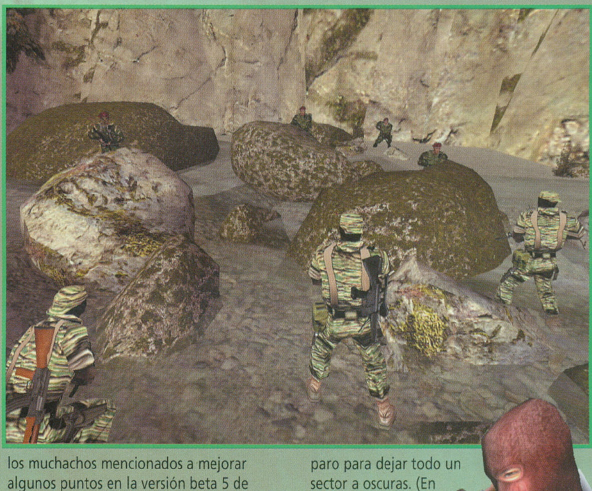
Global Operations

¿El sucesor de Counter-Strike?

Por Martín Varsano



Ante nada, queremos aclarar que amamos Counter-Strike. Por eso en este número hay tantas notas relativas a él. Creo que esto ya ha quedado aclarado en las sucesivas visitas de varios integrantes de la editorial a locales de LAN varios, en donde nos sacamos las tripas sin dudar un instante, aunque horas antes hayamos compartido un café mientras charlábamos sobre el próximo número de la revista.



La aclaración es válida, ya que ahora viene lo peor, amigas y amigos: El *fin* de nuestro bienamado Counter-Strike se aproxima... Seamos sinceros, cuántas veces, mientras recorríamos las angostas calles del mapa de Italia y en nuestros oídos resonaba el tenor cantando a voz pelada "amore míoooo", decíamos: "Lo que sería CS con otro engine, por ejemplo el de Quake III Arena..." Aunque amemos el sobresaliente trabajo de Gooseman y Cliffe, el engine de Half-Life ya muestra claros signos de vejez, aunque por el otro lado corre impecablemente en cualquier máquina más o menos decente... Lo que no significa que busquemos una selva más poblada, o una ciudad más ajetreada...

Obviamente, los que estén leyendo esta nota ya se habrán dado cuenta de que Global Operations tiene una mecánica de juego casi idéntica a CS, aunque las mejoras que los desarrolladores piensan implementar (y que vamos a contar en pocas líneas más) harán de este juego algo que va a dar que hablar...

Nadie vive para siempre, y menos en Global Operations

Barking Dog Studios, que supo ayudar a los muchachos mencionados a mejorar algunos puntos en la versión beta 5 de Counter-Strike, ahora se han puesto las pilas para hacer pasar a retiro a la modificación de Half-Life. Según ellos, Global Operations es "un Counter-Strike profesional", y para poder cumplir su objetivo han decidido volcar sus esfuerzos al aclamado engine de Monolith (LithTech, en su versión 2.5), el mismo que pudimos ver en nuestro juego de acción en primera persona del 2000: No One Lives Forever.

El poderoso motor está demostrando que la elección fue correcta: Los modelos de los soldados alcanzan los 1.200 polígonos, y los niveles contarán con efectos climáticos varios y cambios de horario (se puede comenzar una misión con un sol radiante, para que luego se nuble o anochezca), y si la luz de ese reflector nos pone demasiado en evidencia, sólo bastará efectuar un certero disparo para dejar todo un sector a oscuras. (En este punto de la nota a más de uno se le estará cayendo la baba... por favor, fíjense que no sea el caso de ustedes... queda realmente feo, y la gente que los acompaña en el subte es de mirar mal este tipo de compor-



tamientos).

Por el otro lado, los programadores saben con certeza que el diseño del armamento de Gooseman y su coequiper son realmente impecables, así que están prestando mucha importancia al asunto. Por el momento, el juego cuenta con más de 38 armas, incluyendo ocho pistolas (y revólveres), diez ametralladoras (de todo tamaño y calibre), cuatro escopetas, ocho rifles de asalto y los infaltables snipers. Todos ellos están renderizados con suma precisión, y las texturas y sonidos de los mismos han sido capturados de sus pares reales, para el beneplácito de los seguidores de este género.

Pero tanto armamento no va a estar disponible de entrada, y menos teniendo en cuenta que Global Operations contará con una variable que ha tomado prestada de Team Fortress: los integrantes de cada equipo pueden elegir su especialización, y según su decisión las armas que tendrán disponibles se verán modificadas. Las seis clases de soldados (aunque son siete las categorías, pero una no entra dentro del cuerpo que tiene un rol activo en los combates... para más detalles vean el cuadro "El comandante omnipresente") son las siguientes: Sniper, Recon, Medic, Heavy Weapons, Demolitions y Commando, y cada una de estas especialidades ha sido diseñada para que su elección modifique ciertas características del participante -por ejemplo, sólo los jugadores que seleccionen el Sniper podrán adquirir el rifle H&K PSG-1, y sólo los especialistas en Armas Pesadas (Heavy Weapons) pueden desembolsar los dólares que han ganado con el sudor de su frente para poder conseguir una M-60. Esto no significa que un médico no pueda utilizar semejante armamento, ya que puede tomarlo de sus compañeros (o enemigos) caídos en combate, pero no será tan certero utilizando ese regalito caído del cielo (se podría decir) como su dueño original.



COUNTER-STRIKE ES UNA RELIGION Pero Global Operations llegará para quedarse.

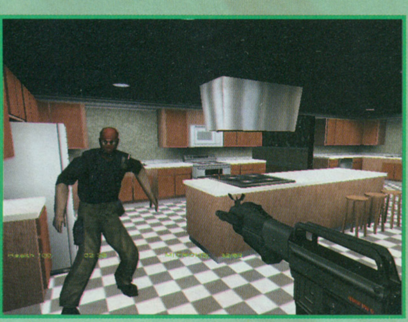
EFECTO CARAMBOLA

¿Realismo? Si les parecía que el modelo de balística de CS no era lo suficientemente real, Barking Dog les tiene preparada una sorpresa: Los programadores están trabajando duro para modificar el modelo de daño de los impactos del engine de Monolith. Para comenzar, las balas van a reaccionar a la superficie dependiendo la dureza de la misma -si la bala golpea una superficie metálica, es muy probable que rebote, causando un daño totalmente errático (o calculado, según nuestra maldad). Si el proyectil se encuentra con algo más suave, como por ejemplo madera, puede quedar atrapado, o tal vez atravesar lo que encuentre. Ni hablar de un enemigo: La gente de Barking Dog promete que va a ser posible herir a dos personas que se encuentren en la línea de tiro, o hasta a una sola persona dos veces, si se da la casualidad de que el impacto se efectúa en un brazo, y éste sigue su trayectoria penetrando en el lateral de nuestra víctima. Todo esto, por supuesto, dependerá del arma que estemos utilizando, y qué proyectiles carga, junto con su poder de fuego. Como pueden ver, nada fácil.

Gilgamesh, el commando inmortal

Otro punto en el cual no todo el mundo estaba de acuerdo con Counter-Strike, era lo difícil que se hacía ingresar a un partido cuando había demasiados jugadores expertos y uno era un verdadero pelele. Lo más probable era que termináramos con la cara en la tierra a los pocos segundos de comenzada la misión, y luego había que esperar el desenlace del encuentro observando a nuestros compañeros realizar la tarea en la cual nosotros habíamos fallado vilmente... En Global Operations tendremos la opción de setear el servidor para poder configurar cuándo queremos que nuevas tropas se incorporen a la contienda, por lo que los más novatos tendrán la posibilidad de ingresar al conflicto (puede ser en helicóptero o algún camión, por ejemplo) a los dos minutos de haber visitado al creador. De esta forma, la participación de los jugadores es más activa, y los enemigos también pueden desquitarse esperando los refuerzos para volver a convertirlos en puré.





¿Me copia, soldado Vitorero?

Obviamente, entre tanta balacera las comunicaciones entre los miembros del equipo van a cobrar una vital importancia, especialmente con nuestro Comandante. Otra perlita que los programadores están preparando es la posibilidad de utilizar tres métodos diferentes de comunicación. Primeramente, se incluirá el viejo y conocido modo de texto, algo que de a poco seguramente irá perdiendo importancia en este tipo de arcades. Pero la gran revolución vendrá de la mano de las comunicaciones vía IP, con hardware como el Sidewinder Game Voice. Con este aparatejo será posible hablar con nuestro equipo, y lo que es más impresionante: tendremos la oportunidad de hablar con cualquier participante -sea amigo o enemigo- si nos encontramos lo suficientemente cerca. Todo esto irá de la mano con la tecnología de *lip-sync* en los modelos de los soldados, que hará que todo se vea increíblemente real.

¿Hay más?

Las otras virtudes de Global Operations que Barking Dog promete podrían llevarnos toda la revista. Ya se sabe que el juego incluirá un editor de misiones y niveles (la compañía promete un Kit de Desarrollo para los mods), más de 190 skins (6 por equipo, 2 equipos en 16 mapas) para representar fielmente a las facciones terroristas y antiterroristas de los mapas incluidos en el juego, una campaña single player (con la inclusión de inteligentísimos bots, eso dicen) y muchas cosas más que hacen de Global Operations el sucesor natural de Counter-Strike. Ahora, ¿qué movida generará este producto entre los fieles seguidores del popular mod, y cuál será la próxima acción de Gooseman & Cía? Todas estas preguntas se verán resueltas a mediados de julio, cuando Global Operations se instale en millones de discos rígidos en todo el mundo.

El COMANDANTE OMNIPRESENTE

Una de las virtudes de Global Operations será la incorporación de otro operativo dentro de la mecánica del juego: uno de los participantes puede hacer de Comandante. A diferencia del resto de los integrantes del grupo (esto vale tanto para los Terroristas como para los Antiterroristas), el Comandante no tendrá un rol activo en la lucha que se desatará en los niveles, sino que estará detrás del monitor viendo las tareas que su equipo realiza, gracias a unas pequeñas cámaras a la altura de los hombros de sus fieles soldados. Con esta información podrá indicarle a los mismos diferentes acciones... Todo un elemento de estrategia para un juego de estas características.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven / Activision
INTERNET: www.activision.com
FECHA DE SALIDA: Invierno de 2002
DEMO: En el XCD. ¡No, mentira!
CATEGORIA: Acción / Arcades

Soldier of Fortune II: Double Helix

Más sangre, más disparos, más violencia... ¡Más Soldier of Fortune!

Por Diego Eduardo Vitorero

El primer SoF no fue un juego que brilló por una historia profunda, IA de avanzada o porque tenía cientos de scripts; lo hizo por otros factores. Estos fueron, principalmente, mucha sangre, mucha violencia y un sistema de localización de daño que nos permitía sacarle una pierna, un brazo o casi cualquier parte del cuerpo a nuestros enemigos con sólo impactar un tiro en el lugar justo. Imagínense a qué punto llegó la cosa, que mientras lo instalábamos teníamos una opción que nos permitía habilitar o no el grado de agresividad del juego y que cuando lo cargábamos nos avisaba, en la pantalla de presentación, sobre el nivel de violencia.



LA NOCHE DE LAS NARICES FRIAS Parte de la acción se desarrollarará en Rusia.

Hasta último momento no se sabía si Raven sería la encargada de hacer SoF2, y a más de un año de que la compañía entrara en el historial de los FPS con su excelente producción, podemos asegurar que ellos llevarán a cabo el proyecto. Robert Doornick, presidente de Activision, declaró que esta tan esperada secuela para los fanáticos de los arcades en primera persona será publicada a comienzos de año fiscal 2002; año que empezó en el pasado mes de abril.

Mercenario que huye... no cobra un mango

El motor gráfico de Quake II fue el que se usó en su momento para hacer SoF. Pero en esta oportunidad los programados optaron por hacer uso y abuso de las bondades tecnológicas del engine de Quake III: Team Arena.

El motor fue retocado -como en el caso del juego de Star Trek, que usó el de Q3A- con un agregado tecnológico que lo hace más flexible a la hora de programar llamado GHOUL II, propiedad de Raven.

Según una de las noticias que recibimos, aun sin confirmar, es que posiblemente SoF2 salga al mercado sin modo multiplayer, para luego ir agregándolo por intermedio de parches que la compañía sacará al mercado. Si esto llegara a pasar, sería una verdadera lástima; si bien el modo multijugador del primer SoF no era algo revolucionario,

NUEVAS CARACTERISTICAS DE SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

- Texturas de 1024x1024 pixels
- Personajes compuestos por más de 3.000 polígonos
- Armas compuestas por más 5.000 polígonos
- Más misiones basadas en la vida del auténtico John Mullins
- Expresiones faciales en los personajes
- Armas más realistas y detalladas
- De 20 a 100 animaciones de las muertes
- Tecnología GHOUL II en el engine
- El uso de técnicas ICARUS en la IA
- 36 zonas distintas de daño en cada persona


UN NIVEL DESARROLLADO EN LA REDACCION DE XPC El célebre daño localizado de SoF2 será aún más detallado.

aportaba lo suyo. Aunque por otro lado, se dice que el modo para más de un jugador sería optimizado para el juego por grupos.

La historia se centrará en una planta rusa que está haciendo dudosos experimentos de ingeniería biomecánica. ¿Nuestra misión? Muy simple. Eliminar a los científicos que trabajan en la base, para lo cual SoF2 contará con más de 70 niveles repartidos en 10 misiones.

Mullins tendrá una compañera de apellido Taylor que lo acompañará en su travesía, en reemplazo del viejo Hawk, muerto en combate.

Si hay algo que me encantaba, era tomar mi .44 Magnum y patear traseros. Ahora parece que la cosa se pone mejor ya que se incluirán armas más reales que las anteriores y se pulirá a más no poder el nivel de daño que puede hacer cada una para que tengan mejor balance. También se incluirán más de 10 tipos de granadas, rifles sniper, pistolas, escopetas, una bazooka y un arsenal como para hacer estallar la Tercera Guerra Mundial.

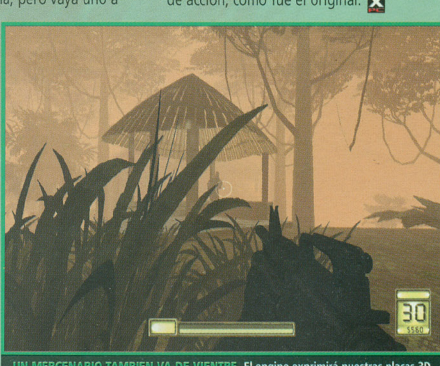
Todos los personajes estarán mucho más detallados en lo que a cantidad de polígonos se refiere, y las nuevas técnicas en los modelos harán que se vean más y mejor cuidados. Sus movimientos también sufrirán cambios importantes, los cuales afectarán a la fluidez en las animaciones y en la forma que mueren los del bando contrario.

Otro punto que tiene que ser explotado al máximo es el que se refiere al daño localizado. Juegos como SiN, de Ritual, ya venían con este sistema, pero vaya uno a saber por qué no se le dio la trascendencia que se merecía (N. del E.: ¡porque era una bolsa de bugs!). En SoF2, los personajes contarán con más del doble de puntos de impacto en sus cuerpos; cifra que trepa de los 12 puntos de impacto originales a 36. Si antes podíamos arrancar una pierna o brazo, ahora la cosa es más precisa ya que también podremos recortar en pedacitos a nuestros adversarios haciendo que pierdan una mano o la oreja. Esto sin dudas será un agregado que ayudará al reconocimiento por parte del público. ¡Ojo! Creo que está en nuestra naturaleza ser violentos; pero eso no quiere decir que por eso vayamos a confundir la realidad y salgamos a hacer estragos por ahí; sólo una mente enferma podría hacer eso. Después de todo este tipo de juegos nos ayuda a descargar tensiones, ¿no?

Uno de los puntos que, si bien no fue el más sobresaliente de SoF, aportaba lo suyo, fue el apartado de la inteligencia artificial. Estaba muy buena en algunas ocasiones -por ejemplo cuando los contrarios se escondían para dispararnos- pero había algunas ocasiones en las que me desconcertaba; por ejemplo cuando matábamos a alguien y su compañero, que estaba al lado, ni se percataba que estábamos desparramados en el piso y llenos de agujeros.

Para subsanar algunos errores que pudieron cometerse en el pasado, Raven utilizará un lenguaje para la IA llamada ICARUS, el cual ya se usó en ST: Elite Force. Las ventajas de este tipo de IA radica en que optimiza la comunicación entre los enemigos para que trabajen mejor cuando están atacando en equipos y también agrega gestos para que, entre ellos, se puedan dar órdenes sin necesidad de hablar; estas dos como principales características.

Ya falta muy poco para que Soldier of Fortune II salga a la venta y, por lo menos yo, creo que va a ser otro excelente juego de acción, como fue el original.


UN MERCENARIO TAMBIEN VA DE VIENTRE El engine exprimirá nuestras placas 3D.

El hombre detrás de Counter-Strike

Una entrevista a Gooseman

■ Por Leonardo Panthou

Minh Le, también conocido como Gooseman, tiene 23 años y reside en Canadá. Trabajó en modificaciones como Navy SEALS para Quake I y Action Quake II, pero es más conocido por ser el principal autor del mod más popular que haya existido jamás: Counter-Strike.

Gooseman comenzó programando CS y creando los models, pero no fue la única persona que colaboró con el proyecto. Luego se le sumó Cliffe para ayudarlo con las relaciones públicas, el sitio web y el diseño del juego. Cuando ya tenía un producto decente empezó a buscar gente que tuviera ganas de hacer mapas. Y más o menos así quedó conformado el "equipo CS", junto con los beta testers.



MOVETE CON LEO Movernos en equipo maximiza las probabilidades de mantenernos vivos.

¿Cuándo y cómo surgió el concepto básico de Counter-Strike?

Se me ocurrió la idea de hacer Counter-Strike hace aproximadamente dos años y medio. Para esa época, recién había terminado de trabajar en un mod multiplayer llamado Action Quake II y me encontraba muy enganchado con todo el concepto de un FPS multiplayer, táctico y realista. También era un gran aficionado a lo militar así que no pasó mucho tiempo antes de que se me ocurriera la idea de hacer un juego multiplayer basado en el terrorismo.

¿Qué modificaciones sufrió ese concepto? ¿Cuál fue la parte difícil del proceso de diseño?

Realmente no hubo una parte difícil en el proceso de diseño. De hecho, cuando comencé CS, tenía un concepto bastante vago de lo que quería que fuera CS. Sabía que iba a tener armas de fuego realistas, sabía que iba a involucrar rescate de rehenes, y sabía que iba a tener mapas realistas en donde jugar. Eso es más o menos todo lo que necesitaba saber para comenzar a hacer mi juego.

¿Qué ideas descartaste o no pudiste implementar, debido al tiempo, las limitaciones tecnológicas o simplemente porque en la práctica no funcionaban?

Algunas ideas que no pude implementar apropiadamente debido a numerosas razones fueron: vehículos y descenso con cuerdas.

¿En qué momento te diste cuenta que el mod se estaba convirtiendo en algo grande y popular?

Alrededor de la BETA 4, empezaron a contactarme varias compañías interesadas en mi juego. Creo que fue en ese instante cuando supe que estaba metido en algo especial. (Nota del redactor: Después de varias ofertas decidió quedarse con Valve por lo bien que lo trataron. Hace un año firmó un acuerdo con esta empresa para







vendele los derechos del nombre "Counter-Strike").

¿Cómo fue el proceso de creación de armas?

Las armas las elegí basándome en lo que los contra-terroristas usan en la vida real y en parte basado en lo que encontré estéticamente agradable. Disfruté mucho trayendo las armas a la vida. Definitivamente fue una de las partes más gratificantes en el acto de crear CS.

¿Y cómo produjeron esos sonidos grandiosos? Honestamente, son un trabajo muy refinado. Son nítidos y poderosos y divertidos de escuchar.

Los efectos de sonido fueron sacados de películas y varias fuentes en Internet. También hice algunas grabaciones en vivo para unos pocos. Luego los edité en CoolEdit, agregándoles graves y agudos y limpiando el ruido. Los sonidos son siempre algo personal. Conozco muchas personas que odian algunos sonidos pero le agradan otros. ¡Personalmente me gustan todos, porque los elegí yo mismo! (Risas).

¿Cómo lograste el aclamado balance entre realismo y diversión?

Supongo que uno tiende a tener suerte. Lo balanceé al punto donde sentí que, está bien, esto es divertido y no desafía demasiado la lógica. Supongo que si alguien con un montón de experiencia militar hiciera Counter-Strike, el juego sería más realista que divertido... o viceversa, si CS fuera hecho por alguien que jugó estrictamente juegos como Super Mario Brothers.



LAS CARGA EL DIABLO Las armas, modeladas con mucho esmero.

¿Cuál es el futuro de Counter-Strike? ¿Estás 100% satisfecho con la versión final? ¿Están planeando algún cambio o innovación?

Continuaremos apoyando el producto por tanto tiempo como podamos. Tenemos algunas cosas más preparadas para ustedes.

¿Cuáles son las críticas más comunes que reciben acerca Counter-Srike y cuál es su respuesta a ellas?

Las quejas más frecuentes son:

1) "El sistema de dinero es malo por varias motivos". Puedo abordar el tema dando mis razones por cuales pienso que el sistema de dinero es bueno. Le da a las personas un incentivo para ganar. Le da a cada ítem en el juego un valor (o sea, si estas sosteniendo una Sig SG-552 en tus manos, sentís que te la ganaste y no querés perderla). Cuando estoy en un juego que me deja elegir cualquier arma que quiera, tiendo a elegir la más versátil... y muchas veces hay ciertas armas que nunca se usan. También ponerle precio a un arma me permite recrearla más fielmente porque entonces puedo usar el precio como un factor de balance.

2) "En el sistema de puntería contribuye demasiado la suerte". Siento que todos los juegos contienen algún grado de suerte y depende del jugador ponerse en la posición que maximice sus chances de tener buena suerte (por ejemplo: mantenerse con los compañeros, atacar a los oponentes desde una posición más elevada, etc.). Lo admito, CS probablemente contiene más suerte que, digamos, un juego como Quake III o Unreal Tournament, pero quién puede decir que de esa manera es más realista... o menos realista. Personalmente me gusta el sistema de puntería y el hecho de que tengas que prestar atención al efecto de retroceso.



¿Qué tenés que decirle a la gente que juega "team deathmatch" en Counter-Strike? Odio cuando pasa eso: "¡El propósito es cumplir con los objetivos!", "Stick together team!" les digo, pero rara vez me escuchan. ¿Pensás que se debería hacer algo para incentivar a estas personas a perseguir los objetivos en lugar de desatar una simple matanza sin sentido?

Creo que hay algunas cosas que puedo hacer para incentivar a las personas a permanecer unidas, pero últimamente la gente no se queda junta porque ellos no conocen a sus compañeros. No confían en ellos. Sienten que pueden ayudar más al equipo si siguen su propio camino. Un montón de gente juega CS para matar chicos malos y no van a disminuir su marcha para esperar a un compañero. Sin embargo, siento que ha habido algún progreso desde las primeras BETAs (que favorecían mucho más al deathmatch).

¿Jugaste Firearms (otro mod multiplayer bastante popular)? ¿Alguna observación que quieras compartir? ¿En qué forma pensás que Counter-Strike se diferencia de él, en términos de jugabilidad?

Honestamente no lo he jugado demasiado. El único juego que he estado jugando el año pasado es CS.

¿Pensás que Team Fortress 2 fue retrasado por la salida de mods tan buenos como el tuyo? A los chicos de Valve les espera un trabajo difícil, tratando de superar la experiencia multiplayer que Counter-Strike puede ofrecer.

Sé que ésa no es la razón por la que TF2 no está en la calle ahora mismo, pero realmente no puedo hablar sobre esas cosas en público. Lo siento. Todo lo que necesitan saber es que todos en Valve están verdaderamente ocupados preparando cosas estupendas y estoy seguro de que se van a alegrar una vez que las vean.

Recientemente la CPL (Cyberathlete Professional League) cambió el juego de su torneo principal, que tradicionalmente fue Quake, por Counter-Strike. ¿Cuál es tu opinión sobre el deathmatch? ¿Qué clase de futuro le ves?

Personalmente dejé de jugar deathmatch hace casi tres años porque encontré a los juegos por equipos más gratificantes, pero estoy seguro que otros no coincidirían conmigo. Aunque veo más y más juegos orientándose al juego por equipos...

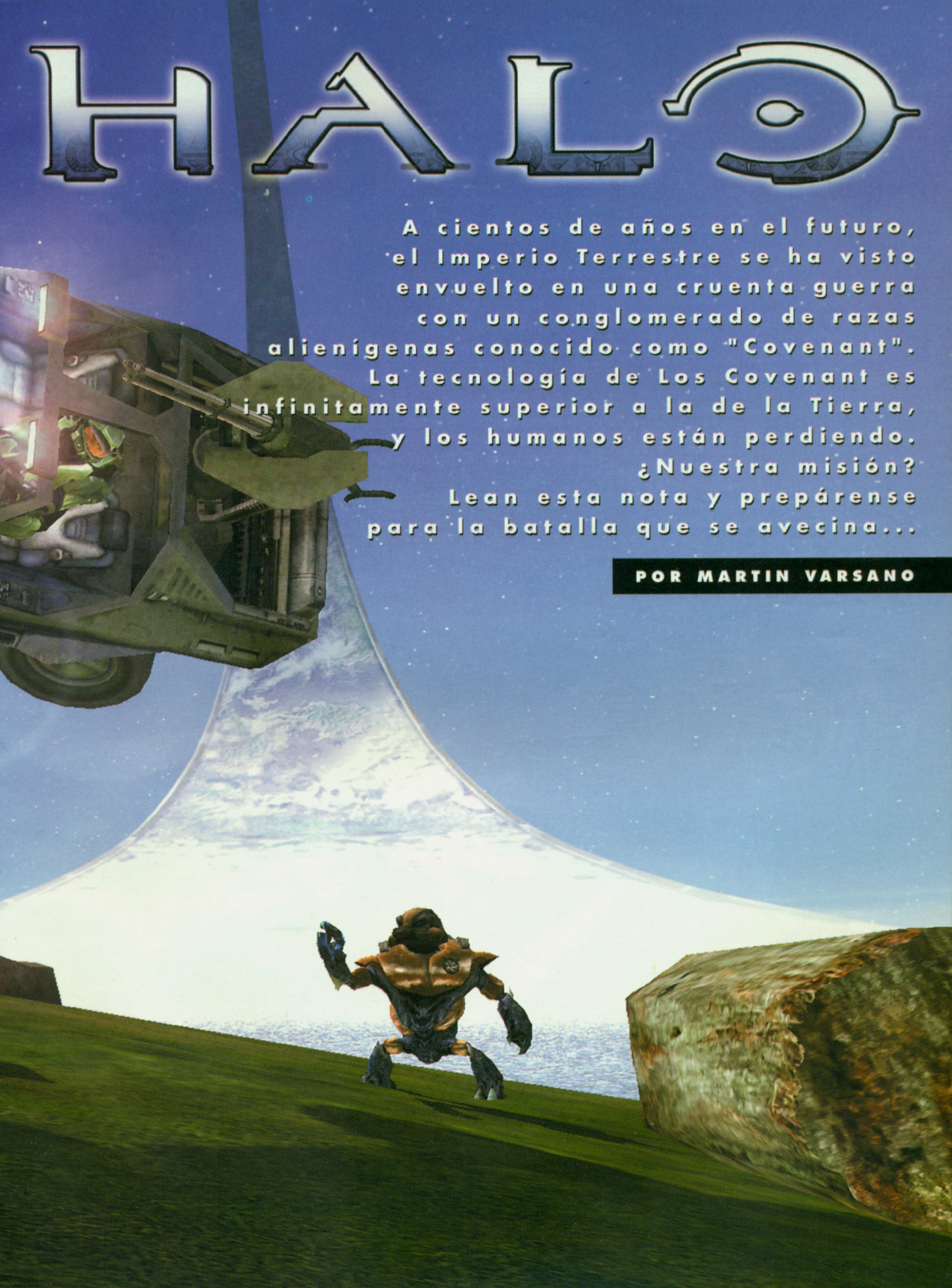
¿Estás planeando algún proyecto nuevo?

Cualquier proyecto en el que planeo trabajar será con Valve.

¡Gracias, Gooseman!


TRIBES 2
Un Conmbate en Equipo
a Gran Escala
- Un juego de lucha de TRIBUS que mezcla acción y combate táctico.
- Un motor gráfico revolucionario: extensos y espectaculares escenarios en 3D.
- Un asombroso juego en equipo en el que podrán participar hasta 62 jugadores.
GTC RIBBON
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
AV. BELGRANO 1435 CAPITAL
TEL: 4383-5900 (LINEAS ROTATIVAS)
SIERRA
Dynamix
A SIERRA COMPANY





HALO

A cientos de años en el futuro, el Imperio Terrestre se ha visto envuelto en una cruenta guerra con un conglomerado de razas alienígenas conocido como "Covenant". La tecnología de Los Covenant es infinitamente superior a la de la Tierra, y los humanos están perdiendo. ¿Nuestra misión? Lean esta nota y prepárense para la batalla que se avecina...

POR MARTIN VARSANO

Parece mentira... Han pasado casi doce meses desde nuestra última visita a la exposición E3, donde tuvimos la primera (y reveladora) oportunidad de presenciar en acción uno de los títulos más prometedores en el mundo de los videojuegos... *Halo*, la obra maestra de Bungie.
Pero muchas cosas han ocurrido desde el inolvidable día en que no podíamos quitar nuestros ojos de esa pantalla en el stand de la empresa, en donde tras ver la sensacional película que luego compartimos con ustedes en nuestro XCD de noviembre pasado, uno de los programadores no tuvo mejor idea que tocar dos teclas que cambiarían (por lo menos en mi caso) mi vida en los días que restaban de la exposición: Alt-Tab. Con la simple presión de esas dos teclitas blancas, la película dio paso al engine en acción y, desde ese mismísimo momento, todos los que estábamos presentes supimos que teníamos algo realmente grande frente a nosotros.
Pero como fiel exponente de este maravilloso y cambiante mundo (el de los fichines, of course), muchas cosas han ocurrido en el extraño planeta alienígena. Y aquí está el motivo principal por el cual esta nota fue creada: mostrar a todos ustedes, fieles lectores, en qué situación se encuentra actualmente uno de los títulos más aclamados por la prensa de todo el mundo. Ajústense los cinturones de seguridad, que nuestra nave está por despegar...



Una breve introducción

Muchos de ustedes seguramente se estarán preguntando qué es Halo y cuál es el motivo por el que nos encontramos -nosotros en la editorial y millones de personas en todo el mundo- esperando este sensacional juego, por qué estamos comiéndonos las uñas de los pies (las de las manos ya desaparecieron desde nuestro primer encuentro cercano con Halo).

El motivo de tanta exasperación es bien sencillo para quienes conozcan al dedillo este singular título; pero nosotros, enajenados seguidores del novedoso producto de



GAMESTOCK 2001 Y MAS ALLA...

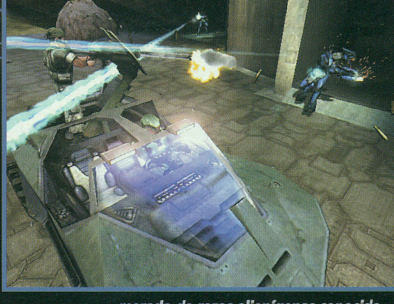
Cuando ustedes estén leyendo estas líneas, parte de la Editorial habrá partido hacia una nueva E3, en donde con seguridad Halo será una de las estrellas de las tres jornadas en las cuales la prensa, distribuidores y demás participantes de este inmenso mundo de los videojuegos tendrán oportunidad de vislumbrar lo que se viene en un futuro no tan lejano.
Pero lo bueno es que gracias a la Gamestock 2001, la reunión coordinada en el mes de marzo por la empresa Microsoft para mostrar sus mimados productos para lo que resta del año y principios del siguiente, hemos tenido la oportunidad de ver una vez más en acción a Halo, esta vez corriendo en una Xbox, la consola que la compañía de Bill Gates está diseñando para competir con Sony y Nintendo.
La mala noticia es que Bungie ha firmado un contrato por el cual se compromete a finalizar Halo para la Xbox antes que para la PC y la Macintosh, por lo cual deberemos esperar un poco más que los futuros usuarios de la nueva consola, pero el lado bueno de todo esto es que los programadores van a tener mucho más tiempo para optimizar nuestra versión, que según la gente de la empresa va a ser infinitamente superior a su par de la Xbox.
En el CD que acompaña a esta revista pueden ver un video de lo que la gente de Bungie mostró de Halo para Xbox... Creo que las palabras sobran.

Bungie, a veces no tenemos en cuenta que no todo el mundo está tan informado (seguramente deben tener otras cosas menos importantes para hacer, como por ejemplo comer o dormir), así que vamos a desacelerar un tanto nuestra nave para que puedan admirar un poco mejor el paisaje del indescriptible y bello planeta que orbitamos en este momento.

En principio, vamos a explicar que Halo es un juego en el cual se premiará el trabajo en equipo, al igual que en los tan de moda Counter-Strike, el inminente Operation: Flashpoint o el futuro Global Operations, o sea que tendrá un gran impacto en la comunidad multiplayer, ansiosa de nuevo material con el que paliar el insomnio que produce la adicción de jugar en bandos.

Pero como bien saben, los juegos para varias personas generalmente no tienen en cuenta el modo "Single Player". Counter-Strike puede ser un producto insuperable cuando estamos en una LAN con 10 amigos, pero su atractivo se ve disminuido de manera notable si estamos en la soledad de nuestra habitación, sin un módem o placa de red que nos conecte al mundo. A diferencia de sus competidores, Halo también hará hincapié en el modo single player, con misiones en las cuales no nos encontraremos del todo solos ya que la inteligencia artificial del juego piensa dotar de materia gris a nuestros eventuales compañeros de equipo, que encontraremos casualmente en el transcurso de las misiones.

Si vieron el video que supimos brindarles en el número 37, o el nuevo que se encuentra en el CD1 de este mes (para más detalles consulten el cuadro titulado "Gamestock 2001 y más allá"), habrán notado que no es demasiado claro el tipo de perspectiva que los desarrolladores piensan utilizar en el juego: primera o tercera persona. Esto se debe a que en un principio Bungie tenía planeado convertir a Halo en un juego en tercera persona pero, luego de las críticas y comentarios de sus futuros clientes, han decidido optar por las dos vistas; la primera cuando manejemos un personaje y la tercera para conducir vehículos (de los cuales hablaremos en detalle más adelante en la nota) o en alguna secuencia animada generada con el mismo engine. Lo que aún no se sabe es si tendremos la opción de poder modificar la perspectiva a nuestro gusto.



En un futuro muy lejano...

Ahora que tenemos el conocimiento de la base de la mecánica del juego, vamos a hacer un breve resumen de la historia detrás de Halo, o por lo menos lo que la gente de Bungie ha dado a conocer a través de comunicados de prensa o en los mismísimos videos que han aparecido en estos últimos meses:

A cientos de años en el futuro, el Imperio Terrestre se ha visto envuelto en una cruenta guerra con un conglomerado de razas alienígenas conocido como "Covenant". La tecnología de Los Covenant es infinitamente superior a la de la Tierra, y los humanos están perdiendo. Planetas enteros están siendo destruidos. Billones han muerto. Es sólo una cuestión de tiempo para que los alienígenas encuentren la Tierra y procedan a desintegrarla junto a todos sus habitantes.

El planeta más reciente del Imperio Terrestre descubierto por la flota

POSE ALIENIGENA CANCHERA Dos soldados Covenant dispuestos a custodiar un mapa holográfico hasta las últimas consecuencias.

Covenant se conoce como Reach, y su población alcanza los 700 millones. Los Covenant la aniquilaron sin vacilar. Una corbeta terrestre, conocida como SCS Pillar of Autumn, escapó de la batalla. En un desesperado intento por alejar a la flota Covenant de la Tierra, la nave se interna en un sistema inexplorado.

Pero en una movida que sorprende a los tripulantes de la corbeta, toda la flota Covenant emprende la cacería de la nave terrestre.

Cuando los humanos llegan a su destino, encuentran un artefacto alienígena de un tamaño descomunal orbitando entre un gigante formado por gas, Threshold, y su luna, Basis. Han encontrado a Halo, un mundo anillo de 10.000 kilómetros de diámetro que posee una atmósfera respirable. En su superficie interna, Halo contiene océanos, continentes y varias zonas climáticas; es un hábitat artificial.

Los Covenant destruyen la corbeta en una batalla cercana a Halo, pero una porción de la tripulación escapa y se dispersa en la superficie del anillo. Uno de los soldados, más habilidoso que el resto, comienza una guerrilla contra Los Covenant, tratando de evitar que los mismos descubran los secretos de Halo...

NO LOADING

Una de las promesas de los programadores de Halo va a ser la eliminación de las pantallas de carga entre niveles dentro de un mismo mundo. En criollo, esto significa un adiós al insufrible cartelito de *Now Loading* en medio de una escena, lo que en muchas ocasiones quita todo el suspenso y la adrenalina que venimos acarreando luego de una extensa búsqueda / batalla.
Esto es posible gracias a que los gurús de Bungie harán que el juego vaya "cargando" constantemente parte de los niveles que se sucederán, anticipando de esta forma nuestros movimientos, y de esta manera evitando cargar a último momento. Cómo piensan aplicar esto a Halo todavía es un verdadero misterio.



Como ven, no se conoce demasiado de lo que ocurre luego de nuestro aterrizaje en la superficie de Halo -aunque se palpita que va a ser muy interesante- y esto tiene un motivo: al parecer, la historia de Halo está muy conectada con los acontecimientos en el modo single player, por lo que la empresa no quiere develar demasiados secretos para que la experiencia resulte más atrapante...

Por el otro lado, la historia devela el significado del nombre del juego: Halo es, ni más ni menos, que un gigantesco anillo de un extraño metal que contiene un "plane-

ta" de características similares a la Tierra. El destino de los constructores de Halo es un verdadero misterio, pero lo que sí se sabe es que han construido ciertas estructuras en la base que aún se mantienen en pie. Y como el terreno está en la cara interna del anillo, el mismo puede verse en el cielo desde casi cualquier punto del terreno donde estemos ubicados. Lo que digo resulta visible en las fotos que acompañan la nota.

Los vehículos

Como comentamos anteriormente, nuestro primer encuentro con Halo en la exposición E3 del 2000 fue sencillamente sorprendente. Y el mismo no nos hubiera descolocado tanto si no hubiera incluido el manejo de los vehículos en el juego (en ese caso, el jeep), que merecería una nota aparte. Porque una cosa es ver un video y otra el engine en acción. La gente de Bungie ha incorporado una tecnología conocida como "Inverse Kinematics" (ver cuadro "Innovar ante todo"), que permite a los vehículos -y a casi todo en el juego- una naturalidad de movimientos y una exactitud física que muchos simuladores de cualquier naturaleza estarán envidiando, créanme.

Tanto en la demostración de la E3 como en el video que incluimos este mes, pudimos apreciar cómo afecta la física al jeep y a los otros vehículos que recorren el mundo del

INNOVAR ANTE TODO

Sin duda, uno de los grandes desafíos de Bungie es incorporar en Halo una tecnología realmente innovadora, tanto es así que muchos aspectos de la misma nunca han sido aplicados a juegos hasta el momento. Esta es la explicación de los desarrolladores de algunas características del engine de Halo:

• **Persistent Objects:** Los objetos persistentes permanecen en el mundo aunque el jugador los haya alterado de alguna manera. Si, por ejemplo, destruimos una base enemiga convirtiéndola en escombros, así quedará por el resto del juego. Esta característica se puede modificar sólo en el caso de que la historia de Halo cambie las circunstancias (no sería lógico destruir una base que luego jugará un papel importante en el futuro, por lo cual es lógico pensar que los alienígenas la reconstruirán las veces que sea necesario).

• **Universal Physics model:** Esto significa que se aplicarán las leyes reales de la física a todos los elementos del mundo, en vez de a un solo evento o elemento. Esto incluye las sombras (absolutamente reales) y la suspensión en las cuatro ruedas de nuestro inseparable jeep.

• **Multipass Texture Mapping:** Esta característica permite que la computadora procese varias texturas en un solo objeto (luces, detalles, etc.). Y esto sin hacer cálculos que harían que cualquier PC estuviera imposibilitada de correr Halo decentemente.

• **Inverse Kinematics:** Es una técnica para animar modelos 3D que toma en cuenta las conexiones entre las partes de un modelo y cómo se ven afectadas entre sí. Es similar a la técnica conocida como "Skeletal Animation", pero es mucho más compleja. Un buen ejemplo es el del jeep, en donde se puede ver cómo las cuatro ruedas del mismo actúan independientemente y reaccionan según la superficie que el vehículo está atravesando en ese momento.



TEXTURAS EN 3D El efecto de bump-mapping en las texturas es espectacular, ¡y lo mejor de todo es que no requiere más hardware!



muchos desarrolladores intentarán transitar en un futuro no demasiado lejano (esperemos, porque realmente vale la pena).

En los videos de Halo se pudo ver otros vehículos también muy interesantes, como por ejemplo los Tanques Ligeros, Naves de carga y descarga de soldados, y cómo no mencionar las veloces motos de Los Covenant, conocidas como *Ghosts*, o el Banshee, ese avión alienígena que, al igual que la moto, podremos capturar para utilizar a nuestro placer.

Por lo que pudimos enterarnos, los programadores están concretando la realización de un vehículo anfibio, ya que como se pudo apreciar Halo cuenta con algunos océanos, lagos y ríos. De todas formas presumimos que el bote será propiedad de los ejércitos humanos, ya que casi todas las naves aliens tienen la virtud de flotar a varios centímetros de la superficie.

anillo. Pero lo mejor de todo es que, además de tener características sobresalientes en lo que respecta a los detalles -partes móviles, luces de freno y una suspensión increíble- la mayoría de los vehículos permiten la interactividad de varios jugadores en los mismos. En el caso del jeep, hasta tres personas pueden trabajar conjuntamente para sacar provecho de este móvil: uno manejando (después de todo, el terreno es bastante irregular), otro en el asiento del acompañante escupiendo plomo a los desafortunados enemigos con la Submachine Gun, mientras que en la parte de atrás un tercer soldado estará haciendo de las suyas con la Minigun que se incluye en el jeep (sin pagar extra, junto al reproductor de discos compactos y el aire acondicionado).

Esto permitirá una interacción entre los miembros del equipo muy poco vista hasta el momento, sólo comparable a la sensación de dirigirse a la guerra a bordo de un camión o cooperar a bordo de un helicóptero en Operation: Flashpoint. Sin duda éste es el camino que



UNA CONVIVENCIA FORZADA

Estos son algunos de los integrantes del vasto mundo de Halo que se vieron en la demo o en los videos de la E3 y la Gamestock. Algunos pueden llegar a la versión final y otros se quedarán en el camino, pero sin duda ya son parte de la mitología "Haloística".



Marine: La fuerza de ataque terrestre. Implacables soldados que no temen a nada, ni siquiera a los desagradables alienígenas que planean exterminar nuestra raza. Algo así como los soldados de *Starship Troopers* pero más preparados...



Soldados: Estos muchachos no tienen ni idea a lo que se enfrentan, de otra forma no se entiende que estén tan poco protegidos de las mortíferas armas de Los Covenant. Por lo menos sirven como distracción.



Soldados Covenant: La amenaza alienígena tiene a estos seres como su especie principal para combatir a los humanos. Llevan una extraña armadura y sus armas suelen ser de energía.



Covenant Rojo: Algo así como el comandante de los soldados ya mencionados. La diferencia principal radica en su armadura, de un inconfundible tono rojizo, y un escudo de energía que cubre su brazo derecho.

Dinosaurios (?): Estos seres habitan pacíficamente el anillo de Halo. Al parecer han sido sembrados por los constructores del artefacto alienígena, aunque se desconoce su propósito. ¿Tal vez son domesticables? (je). Se vieron unos más grandes, con varias prolongaciones en la espalda, y unos más diminutos, pero sin duda con un aspecto menos amigable.

El armamento y los gráficos

Otro aspecto que es muy importante en un juego de estas características son las armas. Porque no importa tener un jeep que sea una seda (bueno, tal vez sí) o el mejor escenario cuando no vemos que los desarrolladores pusieron el mismo ahínco en nuestro poder de fuego. En este tópico nos podemos quedar tranquilos, ya que tanto el armamento de las tropas humanas como el de los aliens es realmente sensacional. El sólo ver en acción al rifle sniper o la Minigun nos ha disipado cualquier duda que podríamos tener al respecto. Y el hecho de poder utilizar las armas de los enemigos caídos promete una fuente de diversión inagotable, además de mucho poder de destrucción.

Como era de esperarse, varias de estas armas todavía están en plena etapa de desarrollo y balance (fundamental para el

aspecto multiplayer de Halo), pero estamos seguros de que van por un excelente camino. ¡Miren el video!

Hablar de la parte gráfica sería prácticamente un error ya que, como pueden apreciar en las fotos, Bungie está ajustando un engine que se encuentra a la altura de los mejores por salir, y por momentos se podría decir que superior a cualquier cosa que conocemos hasta el momento. Las imágenes y los videos son prueba suficiente de que Halo va a ser un verdadero espectáculo para los ojos, y lo mejor de todo es que los desarrolladores prometen que no vamos a necesitar de una máquina equiparable a las de la NASA para poder correr el juego con una fluidez decente. Es más, el demo que vimos en la exposición corría en una Pentium III de 450MHz y una placa TNT2 con los detalles al máximo en 1024x768, incluyendo el asombroso efecto de bump-mapping en las texturas.

¿12 meses más?

Nuestro viaje hacia distantes galaxias está llegando a su fin, pero al contrario de lo que sucede cuando regresamos de unas merecidas vacaciones sintiendo un gustito amargo porque el descanso terminó, esta significativa visita al anillo de Halo nos llena de alegría y esperanza, regocijándonos por anticipado de lo que puede ser uno de los mejores juegos del 2002... o si tenemos suerte, de finales de 2001. Esto, de todas formas, depende enormemente de que los programadores no encuentren demasiados bugs cuando el producto esté casi listo para su comercialización.

Lo que sí nos ha quedado claro es que tanto nosotros como Microsoft (que vio tanto potencial en el juego que decidió adquirir la compañía luego de la última E3, y destinar a Halo como el título líder del lanzamiento de su consola Xbox) miramos todas las noches al estrellado cielo, esperando que esta estrella de Bungie sea una de las más brillantes en el firmamento de los videojuegos...



REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

ESTRATEGICOS

ACCION/ARCADES

AVENTURAS/RPG

DEPORTES



FALLOUT TACTICS



WORMS WORLD PARTY



SUMMONER

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Fallout Tactics	94%
Black and White	96%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSI
INTERNET: www.ssi.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 220 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP e Internet

PROMEDIO
71%

The Moon Project

Una expansión pensada sólo para los más fanáticos



Por Santiago Videla

The Moon Project es una expansión independiente, que como era de esperarse agrega algunos chiches nuevos a la ya de por sí enorme variedad de cosas que teníamos anteriormente y, si bien el producto final terminó siendo muy bueno, el juego tiene algunos baches (especialmente en la parte argumental) que hacen notar que fue terminado a las apuradas.

Aquí, una vez más tenemos a las mismas tres facciones que combatían en el juego original pero, en este caso, una de ellas (Lunar Corporation) ha construido una poderosa arma en forma de anillo alrededor de la Luna (N. del E.: ¿No serán estos los fabricantes del anillo de Halo?), con la que puede atacar cualquier punto de la Tierra y es precisamente esa arma la que tendremos que destruir, en caso de que juguemos con cualquiera de los otros dos bandos.

Hasta aquí todo viene muy lindo, pero el primer moco que se han mandado los bochos que idearon este guión, es que el argumento en cierta forma se contradice con lo sucedido en Earth 2150... ¿Por qué?... bueno, recordemos que la premisa del juego anterior era la de evacuar la Tierra en menos de unos 200 días, porque luego de ese tiempo su órbita pasaría tan cerca del Sol que todo rastro de vida sobre el planeta se extinguiría... ¿entonces?

Lo que sucede aquí es que la acción de Moon Project se desarrolla después de lo sucedido en el juego anterior y aquí viene la gran paradoja... Para empezar, se supone que, ya a esta altura, la vida en la Tierra estaría por desaparecer; entonces la pregunta de rigor es ¿para qué catzo construir una instalación semejante en la Luna si lógicamente también sería arrasada por el calor? La respuesta a esto, sin embargo, es muy sencilla... no tengo la menor idea y dudo que quién la escribió la tenga. Pero bueno, no siempre se puede tener todo.

El juego en sí es exactamente igual a Earth 2150 en todos sus aspectos y como agregado más notorio tenemos un par de vehículos nuevos para cada corporación, junto con algunas nuevas armas y accesorios con los que se pueden armar combinaciones realmente poderosas.

Técnicamente, The Moon Project cuenta con unas cuantas mejoras que hacen que su engine funcione bastante mejor y también han sido corregidos algunos pequeños problemas que si bien antes no eran de gran importancia, ahora funcionan como corresponden, como por ejemplo: es posible reciclar las unidades que tenemos al droopy, al cambiar el color de nuestros vehículos ya no vuelven mágicamente a su configuración anterior al subirlos a un transporte, por mencionar algo.

Si bien la estructura para producir unidades marinas fue removida por razones obvias, en un pequeño descuido el equipo de desarrollo dejó en el menú de construcción el chasis básico para construir lanchas, que, como sabrán, en la Luna son tan útiles como en el medio del desierto y aunque esto no nos afecta en nada, es un detalle muy desprolijo.

Seguimos teniendo una base principal desde la que podemos ir mandando refuerzos de un lugar a otro y muchas de las misiones que vamos a tener que cumplir con cualquiera de las corporaciones están mejor estructuradas y son más interesantes que en el juego original.

Es imprescindible aclarar que la dificultad ya desde el principio está pensada para jugadores expertos y la máquina es implacable a la hora de atacar, por lo que si les gustó Earth 2150, Moon Project va a ser un buen desafío.

Los gráficos siguen siendo tan impresionantes como en la versión anterior, pero como la mayor parte de la acción se desarrolla en la Luna, por lógica las texturas de la mayoría de los escenarios son muy parecidas, o sea superficies rocosas en tonos de grises con muchos cráteres, de manera que les sugiero que esperen demasiada variedad por esos lares.

A pesar de esto y de que los finales no son para ponerse de pie y aplaudir, la acción es muy atrapante y si les gustó el juego anterior, éste los va a dejar contentos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La primera expansión oficial de Earth 2150.
LO QUE SI: Los gráficos, los efectos, la variedad de unidades, las misiones.
LO QUE NO: El argumento está medio atado con alambre, los escenarios se parecen bastante entre sí, la dificultad es muy elevada... Sólo para expertos o fanáticos a muerte.

71%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Paradox Entertainment
INTERNET: www.europa-universalis.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 180 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta ocho jugadores vía LAN o Internet.

Europa Universalis

Un Shogun en los tiempos de Colón

Por César Isola Isart

Sin mucha propaganda y caminando entre sombras, se prometía un juego al estilo Civilization que mantendría a los jugadores pegados al monitor. Y así fue, no se dejen engañar por su apestoso nombre: Europa Universalis es una pequeña obra maestra que de la noche a la mañana se ganó las mejores críticas del mercado, retornándole la vida a un género que por desgracia no abunda, a pesar del éxito que comúnmente poseen este tipo de juegos.

Y ya que es una pinturita, vamos por orden. El juego está situado en la época justa para la expansión y colonización. Tres centurias que comienzan a finales del siglo XV nos remontan a diversos escenarios reales con la misión de ir descubriendo el mundo y hacerlo nuestro. Para ser realistas, es un 4X que cambia sistemas y planetas por continentes y provincias, y el futuro por el pasado. Parecido a Shogun: Total War.



RENUNCIO **Debemos tener muy en cuenta temas como el cansancio y la motivación de nuestras tropas.**

Como pro y contra al mismo tiempo, el abanico de opciones es corto, pero no se echan en falta demasiados ítems, por lo que reduce las posibilidades por un lado, pero las simplifica por el otro. Tal vez lo más criticable y lo que más nos complique sea empezar, debido al tedioso y por momentos confuso tutorial. Lleva bastante tiempo aprender a manejar bien cada uno de los puntos necesarios para ser un buen colonizador. Sin embargo, lo mencionado no le quita mérito; el juego en cuestión es en verdad muy bueno.

Podemos ver de entrada una animación con una ambientación bárbara, pero al mismo tiempo bastante descolgada, así que con una buena y otra mala queda parejo... pasemos a lo que realmente importa en el aspecto estético: los gráficos durante el juego. Aquí sí se queda por debajo del nivel que todos pretendemos. Está bien, es estrategia y no se necesita algo mejor, pero, como siempre, su descuido desmerece el resultado final. Es excesivamente estático, y con el tiempo termina agotándonos el ver siempre los mismos dibujos carentes de imaginación y de movimiento. El sonido apesta, no merece más palabras. En cuanto a la interface, es simple, intuitiva y ayuda a compensar las falencias del tutorial.

No llega a ser una pieza de museo, no marca un nuevo estilo, no supera a Civilization II, no será recordado generación tras generación; pero seguramente pasará a ser una pieza de colección para más de uno, no necesariamente amante del género. Llegó de la nada y más allá de sus gráficos simples y su ridículo nombre, Europa Universalis se gana el corazón de la gente a fuerza de simpleza y jugabilidad.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una nueva adaptación de un estilo de juego que no nos ofrece muchos lanzamientos, pero sí grandes satisfacciones.
LO QUE SI: Es muy adictivo. Posee una interface intuitiva, que a la hora de jugar facilita mucho las cosas. Los mapas se tornan inmensos. Muchos escenarios.
LO QUE NO: No hay un modo de campaña abierta. Los gráficos y la música son mediocres. No hay batallas reales, sólo una representación del resultado. El tutorial produce indigestión.

78%
MUY BUENO

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Team 17
INTERNET: www.team17.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, placa de sonido, Windows 95/98
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP e Internet

Worms World Party

Parece mentira lo que se logra con apenas un poco de maquillaje



Por Santiago "Looser" Videla

En su momento, Worms Armageddon, la versión anterior de este juego de estrategia por turnos tan especial, supo tenernos despiertos hasta altas horas de la noche, al punto que se convirtió en uno de los títulos que más tiempo nos tuvo enganchados por sus inigualables modos multiplayer.

Esto no sólo nos sucedió a nosotros, sino que todo el mundo cayó presa de los belicosos gusanos convirtiendo a este título en un fenómeno realmente masivo, especialmente en Internet.

Habiendo saboreado semejante éxito, los muchachos de Team 17 se dieron cuenta que a pesar de ser algo muy simple, su fórmula todavía tenía cuerda para largo y por eso es que en World Party todo se mantiene idéntico al juego anterior, pero con unos cuantos nuevos modos de juego y opciones (la gran mayoría de ellas destinadas al multiplayer) que lo hacen todavía más alucinante y es por eso que una vez más volveremos a tener las ojeras hasta el piso gracias a un Worms.

Una expansión disfrazada

Aunque Worms World Party es un juego independiente, en sí tiene más facha de expansión que otra cosa. Para esta ocasión, Team 17 decidió apuntar todas las modificaciones y agregados importantes a los modos multiplayer, dejando un tanto de lado la parte para un solo jugador, bastante decepcionante, por lo que les aclaro que si no tienen a nadie con quien jugarlo mejor lean las notas que siguen.

En single player, WWP es idéntico al anterior, sólo que las misiones que tenemos aquí son más bien del tipo puzzle para expertos, en las que si disparamos un tiro de más no podemos terminar el nivel y eso lo hace bastante frustrante, sin mencionar que cansa rápido.

Por más que a simple vista World Party pueda parecer un mega-choreo (en parte lo es), la espectacular variedad de novedades que tenemos para los modos multiplayer hacen que tenerlo realmente valga la pena.

Además de un par de nuevas armas, ahora en el menú donde creamos los juegos multiplayer tenemos tres casilleros en los que podemos ir asignando nuevas opciones y distintos atributos para las reglas del juego, que dan como resultado una enorme variedad de posibilidades.

Al personalizar los equipos podemos elegir incluso cómo será nuestra base, ya que en una de las nuevas opciones ambos bandos se enfrentarán usando la base que eligieron.

Con algunas de las nuevas opciones multiplayer podemos hacer que haya terremotos al terminar cada turno, que permanentemente caigan cajas con armas raras, que determinado tipo de armamento tenga un poder devastador, que cada gusano del equipo se especialice en una cierta clase de armas y una parva de cosas más.

Pero eso no es todo, porque además de los modos en los que nos enfrentamos con otros, ahora tenemos misiones cooperativas en las que hay que cumplir ciertos objetivos tal y como sucede en single player, pero con algo más de atractivo.

Como pueden ver en la foto, los gráficos de este juego son un calco de los del anterior, con la lógica excepción de algunos nuevos escenarios muy copados, que agregan un poco más de variedad a lo que ya tenemos.

En pocas palabras, aunque Worms World Party es bastante más de lo mismo, las novedades que tiene lo convierten en un título excelente para que los fanáticos de la serie se vuelvan a colgar por horas y horas y para que los novatos ingresen al mundo de estos gusanos militares, pero, como dije, recuerden que sólo el multiplayer de esta versión es lo que vale la pena.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un nuevo título de la saga Worms, con más olor a expansión que otra cosa.
LO QUE SI: Los nuevos modos y opciones para el juego en multiplayer son espectaculares.
LO QUE NO: El modo single player es muy poco flexible y no permite errores, además es frustrante y embola rápido, los gráficos siguen siendo los de siempre.

80%
EXCELENTE

PROMEDIO 94%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Micro Forté / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB RAM, placa aceleradora 3D, CD-ROM 6x, Windows 95 / 98 .
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 a 18 jugadores vía LAN, TCP/IP e Internet

PREMIO X XTREME

Fallout Tactics

Después de un largo descanso, la serie Fallout se renueva y vuelve para arrasar con todo en una tercera edición imperdible.

Por Santiago Videla

Fallout es indudablemente una de las series favoritas entre los fanáticos del rol, pero luego de su segunda parte, y a pesar del terrible éxito que consiguió, la serie parecía haber quedado en veremos. Lo cierto es que alentados por el incondicional apoyo de sus millones de fanáticos en todo el mundo, los muchachos de Micro Forté, tras haberse tomado un merecido descanso, finalmente nos han traído un título que con seguridad volverá a poner al nombre Fallout en lo más alto de esta categoría.

El mundo está hecho pelota... pero ya no estamos solos

Si bien Fallout Tactics no es una continuación directa de Fallout II, aquí la acción transcurre en el mismo entorno que antes, sólo que algunos años después de lo que fue el final de la segunda parte. Contrariamente a todo lo que aparentaba, Fallout Tactics también tiene una historia que a fin de cuentas terminó siendo tanto o más interesante que las de sus antepasados, que entre otras cosas oculta esas clásicas sorpresas y vueltas de tuerca que tiempo atrás no nos dejaban despegarnos del monitor.

En esta oportunidad los amigos de la Hermandad del Acero, mejor conocidos a lo largo de toda la serie con el nombre "Brotherhood of Steel", poco a poco se han convertido en una de las fuerzas dominantes de este mundo decadente y gracias a su avanzada tecnología han logrado formar una fuerza militar muy eficiente.

Algunos antiguos archivos en poder de los ancianos de la Hermandad, además de hablar sobre las gigantescas bóvedas que fueron construidas como refugio al comenzar la gran guerra (y que todos conocemos bien), hacen referencia especialmente a la que fue la primera de estas instalaciones y que se conoce con el nombre de Vault Zero.







A diferencia del resto de las bóvedas, el Vault Zero fue una estructura inmensamente más grande que las demás, porque en su interior se dice que están almacenadas maquinarias y tecnología infinitamente más avanzada de lo que se conoce, con la que los sobrevivientes podrían reconstruir el mundo luego de que el peligro de la radiación desapareciera.

Gracias a ciertas evidencias que la Hermandad ha ido descubriendo con el correr del tiempo, ahora han podido fijar la ubicación aproximada de la misteriosa mega bóveda y como principal objetivo comenzará una especie de cruzada para encontrarla y usar los recursos que contenga para reunir a



los habitantes de las regiones vecinas y formar una nueva sociedad.

Atrás ha quedado todo eso de ser el solitario héroe y andar corriendo por los despojos de este mundo solo como loco malo para salvar lo que queda de la humanidad, ya que ahora y como miembros de esta Hermandad vamos a estar a cargo de todo un escuadrón con el que emprenderemos un laaaaargo viaje junto con nuestros otros colegas, en busca de lo que podría llamarse la Tierra Prometida.

¡Soldado, la Hermandad te necesita, pero ya!

Con una nueva dinámica que en sí tiene un aire muy similar al de juegos de la onda de los X-COM y los Jagged Alliance, Fallout Tactics toma lo mejor de estos clásicos para combinarlo con la ambientación y la temática tan particular de esta serie, que junto con algunos nuevos agregados forman un título único.

Como primera novedad, y a pesar de que en gran parte este juego mantiene el estilo de las versiones anteriores, ahora tenemos varias formas de jugarlo para que podamos usar la que nos resulte más cómoda.

Además del tradicional sistema de juego que combina acción en tiempo real con combate por turnos, Fallout Tactics nos ofrece una variante del modo original en la que los turnos durante los combates se asignan por equipos en lugar de hacerlo individualmente, pero eso no es todo, porque a esto se le suma la opción de jugar en todo momento en tiempo real (sí, incluyendo durante las peleas).

En el modo de juego en tiempo real, las reglas para todo lo que podemos y no podemos hacer son las mismas y las unidades de tiempo se aplican de la misma manera, mostrándonos lo que nuestros personajes tardan en llevar a cabo cada acción que les indiquemos (agacharse, pararse, recargar, desarmar trampas y todo lo demás).



Por lo que pude ver, jugándolo un buen rato en este nuevo modo, lo que me quedó en limpio es que si bien en un principio jugar en tiempo real puede resultar más cómodo y más ágil que de la forma original, coordinar maniobras complicadas entre los seis miembros de nuestro grupo a la hora de tomar estructuras importantes como Bunkers o tenderle emboscadas a vehículos blindados o a patrullas armadas hasta las pestañas es una tarea humanamente imposible. Por eso es que cuando las cosas empiezan a ponerse más bien picantes, la máquina termina aplastándonos con mucha facilidad, sobre todo porque la inteligencia artificial de los oponentes es bastante buena y suelen aprovechar hasta el más mínimo moco que nos mandemos para pasarnos el trapo.

De cualquier forma, y para adaptarse a todos los gustos, tenemos la posibilidad de cambiar de un estilo de juego a otro mientras estamos jugando y así evitarnos un par de buenas migrañas. Igualmente mi recomendación para que lo disfruten como corresponde es usar el modo tradicional.

Al igual que en los Fallout anteriores, al comenzar un juego nuevo tenemos que seleccionar al que será el protagonista principal de una serie de chabones pre-generados o si estamos más cancheros en el tema también podemos armar a nuestro líder en forma personalizada y elegir hasta qué color de piel, cabello y ropa queremos que use.

Al generar un personaje en forma manual, se nos presenta una nueva opción llamada "Tough Guy" que en criollo vendría a significar algo así como "Soy malo y me la banco". Lo que sucede en el juego si realmente nos creemos tenerla muy clara y decidimos activar la susodicha opción es que no vamos a poder grabar el juego durante las misiones; únicamente vamos a tener acceso a esa opción cuando estemos dentro de una de nuestras bases.

¿De qué sirve esto?, se preguntarán... bueno, si llegan a jugar en este modo la recompensa que recibirán por ser tan valientes es nada menos que un 30% más de experiencia (50 % si instalan el último patch que está en el XCD 1) por cada cosa que hagan, con lo que pueden llegar a tener personajes muy poderosos.

Igualmente, antes de que cometan un error del que seguramente se van a arrepentir, les sugiero que a menos que tengan mucho, pero mucho tiempo libre, se olviden



de esta opción, por el simple hecho de que la gran mayoría de las misiones duran entre 2 o más horas en promedio y durante ese tiempo no podrán grabar y no hay ningún tipo de "Checkpoint" que mantenga nuestro progreso. Esto significa que si por alguna misteriosa razón la máquina se les cuelga o llegan a perder... lo siento mucho.

La acción transcurre de forma ininterrumpida. Luego de completar una misión tenemos acceso a un mapa en donde podemos elegir a dónde queremos ir (de la misma forma que en los títulos anteriores), lo que nos permite dedicarnos a explorar los alrededores o ir hacia alguna de las bases de la Hermandad, en donde recibiremos nuevas instrucciones y podremos reabastecernos.

Dentro de cada una de las bases de la Hermandad del Acero, podemos hablar, intercambiar cosas o recibir información sobre lo que sucede. También tenemos a los oficiales a cargo de las instalaciones, quienes nos darán acceso a nuevas armas y equipo avanzado a medida que vayamos subiendo de rango. Incluso podemos reclutar nuevos miembros para el equipo.

La estructura de las misiones nos ofrece una impresionante variedad de posibilidades, ya que siempre hay muchas formas de hacer las cosas, dependiendo claro de las habilidades de nuestros personajes. Además de los objetivos principales que tenemos que cumplir, si nos dedicamos a explorar descubriremos que también podemos resolver (o no) muchas otras situaciones, que a veces nos pueden traer grandes beneficios.

Uno de los detalles más espectaculares es que las consecuencias de lo que hacemos o dejamos de hacer en muchas de las misiones más importantes pueden alterar los acontecimientos que vendrán más adelante. Un ejemplo de esto es cuando, por ejemplo cuando dejé escapar a una de las peligrosas criaturas llamadas Deathclaws (bien conocidas por los fanáticos de la serie), en este caso un líder de esa especie, al volver a mi base descubrí que como muestra de gratitud el bicho había hablado con mis superiores y puesto a mi disposición algunos de sus compañeros más grossos para que me acompañen.





De esta misma forma, a lo largo del juego podremos ir haciendo alianzas con gran variedad de seres que podrán unirse a nuestro escuadrón, lo que nos da la posibilidad de armar un grupo combinando las distintas ventajas y habilidades de cada raza. Al mismo tiempo, al subir de nivel, cada raza tendrá acceso a una serie de habilidades especiales (conocidas como *Perks*) propias de su especie, lo cual podrá mejorar el panorama mucho, mucho más de lo que imaginamos.

También podemos utilizar vehículos durante las misiones, que no sólo son de gran ayuda para abrir camino en situaciones complicadas (hasta es posible pisar gente con ellos), sino que también podemos usarlos para guardar las armas y objetos que vayamos recuperando y así llevarlos de regreso a la base.

Los vehículos que recuperemos en cualquier misión también pueden ser llevados de vuelta a la base y lo mejor del caso es que podemos repararlos y seguir usándolos a lo largo de la aventura.

Sin importar con qué modalidad de juego estemos jugando, ahora durante los combates hay un sistema de auto vigilancia muy útil, por medio del cual podemos poner uno o varios personajes en alerta para que reaccionen en forma automática en caso de que algún enemigo trate de caernos por sorpresa.

Durante el desarrollo del juego, el paso del tiempo no se interrumpe en ningún momento y los días y las noches se suceden en tiempo real. Al anochecer, las luces de las estructuras y casas que todavía funcionan se

encienden creando un ambiente excelente, pero además, de noche, algunas reglas del juego se modifican, como ser que es más difícil tener mucha precisión en tiros a largas distancia, o que es más difícil descubrir a alguien que esté usando su habilidad para ocultarse, sea aliado o no.

Pero como ya es clásico en los Fallout, ciertas habilidades especiales que podemos elegir hacen que nuestros personajes funcionen mejor de noche y no tan bien de día, o viceversa, ampliando mucho más las posibilidades.

Como si todo esto fuera poco, también tenemos un modo multiplayer para pasarnos horas masacrando gente en Internet y encima de todo hasta es posible jugar las misiones del modo single player en forma cooperativa.

Con el toque de los que saben

La ambientación es y ha sido a lo largo de toda esta sensacional serie uno de los elementos más importantes y, en el tema de los gráficos, la gente de Micro Forté siempre nos ha sabido dejar más que asombrados, especialmente ahora.

Usando gráficos que se bancan resoluciones de hasta 1024x768, la calidad del universo de Fallout Tactics le pasa por encima a todo lo visto en el género. Además, las animaciones de cada personaje, vehículo o cosa son de lo mejor- Como ya se podrán imaginar, el nivel de violencia gráfica y bien explícita está al nivel de sus antecesores. Hasta me atrevería a decir que es bastante más zarpado, por lo que se tendrán que acostumbrar a ver pedazos volando sobre lagunas de sangre con mucha frecuencia.

A pesar de no ser un juego 3D, Fallout Tactics usa la aceleración de las placas de video para agregar efectos especiales muy buenos, así también como iluminación en tiempo real en la noche o en lugares obscuros. Por otro lado, en los escenarios se pueden ver muchas cosas animadas, como ser las grandes maquinarias de algunas estructuras (generadores y cosas así).



Toda la interface del juego, al igual que sus distintas pantallas de opciones, están hechas con ese estilo tan particular y característico de la serie desde sus comienzos, por lo que los fans se van a sentir como en casa a los pocos segundos de empezar a jugar. Por el lado del sonido, la calidad también es algo para tener en cuenta, muy especialmente en lo que hace a los efectos.

Algunos agujeritos... y no de balas

Aunque Fallout Tactics demostró funcionar muy bien en su estado original y el juego en sí es muy estable, tiene una importante cantidad de pequeños bugs que en máquinas con configuraciones no muy convencionales pueden llegar a causar problemas con algunos gráficos en el inventario, para lo que recientemente salió un no muy pequeño patch de casi... ¡80 meguitas!

Pero momento, porque eso no es todo. En ciertos lugares de algunos escenarios también hay problemas de colisión con algunas escaleras verticales. Para eso hay un segundo patch, esta vez no tan grande, que además de solucionar este problema introduce una serie de mejoras importantes en el juego, como por ejemplo: hace que al jugar en modo "Tough Guy" reciban el 50 % más de experiencia en lugar del 30%, el juego es más estable y su rendimiento mejora en máquinas no tan potentes, la inteligencia artificial de los enemigos reacciona de manera más eficiente al jugar por turnos y algunas otras cositas más.

Ninguno de estos dos patches afecta los savegames que puedan tener y como no podía ser de otro modo los hemos incluido en los XCD para que puedan disfrutar este juegazo con todo. Les recomiendo instalarlos lo antes posible.

Al margen de algunos errores, que a fin de cuentas no son muy notorios, Fallout Tactics es un juego realmente impresionante y digno sucesor de sus versión anterior, que nos garantiza que como mínimo invertiremos 50 horas de nuestras vidas o más atrapados en este alucinante universo, mientras esperamos ver cómo evoluciona la serie de aquí en más.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un impresionante juego de estrategia y acción, con algunos toques de aventura, ambientado en el universo de los Fallout.

LO QUE SI: La historia, los gráficos, la estructura de las misiones, el sonido, la variedad de personajes, el multiplayer.

LO QUE NO: Los bugs, que a pesar de ser pequeños están presentes, los patches son pesados como un piano.

94%

CLASICO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lionhead Studios / Electronic Arts
INTERNET: www.bwgame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8X, placa aceleradora 3D con 16 MB, Windows 95/98 y DirectX 8 (incluido).
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet.



BLACK & WHITE

¿Soy bueno o soy malo?... hmmm... mejor soy los dos; o cómo aprender a ser un dios en 7 básicas lecciones

Por Sebastián "God" Di Nardo

Cada vez estoy más sorprendido. Si hace 3 años me hubieran dicho que yo podría ser Dios, hubiera reído hasta mojar mi ropa interior. Pero hoy no estoy tan seguro, por primera vez me di cuenta de qué tan lejos se puede llegar con un juego. Un juego, si puede llamarse así a tomar una posición divina y decidir sobre la vida y la muerte, el bien y el mal, lo divino y lo demoníaco. Hace un año, con The Sims, tuve la primera muestra de que la más descabellada idea puede ser llevada a cabo a pesar de las risas y las burlas... y la historia se repite.

El primer día Dios aprendió en el tutorial... y se divirtió

Lunes, 24:00 hs. (Bueno, es que tenía que ver "Expedición Robinson".)

Cuando Peter Molineux, aquel pequeño genio de la industria del fichín decidiera abrirse por su cuenta, a todos en la editorial se nos dibujó una expresión de desconcierto en la cara. Porque después de tener el respaldo de una compañía como Bullfrog, que le permitió llevar a cabo sus más descabelladas ocurrencias, quiso más. Todos sabemos que en una industria tan complicada como ésta, la ambición puede a veces jugar en contra. Vimos caer a titanes como Romero con su infame Daikatana, y vimos cómo el alejamiento de mentes brillantes como la de Tim Schafer destrozó con facilidad el hermoso nivel de compañías como LucasArts (que, seamos sinceros, no pega una desde que este muchachín se fue). Pero, por otra parte, nos llenamos de ilusiones, porque sabíamos que la inteligencia y el amor propio de Molineux podían potenciarse teniendo el control de su obra. De alguna manera él se transformó en el dios de su propia compañía para permitirnos ser dioses a cada uno de nosotros... y para que durante generaciones se invocara su nombre *(Capítulo 34 vers. 22 del Evangelio del Alegror, según San Moki).*

Desde hacía meses, el escuchar el nombre "Black & White", desde ahora por razones de comodidad, B&W (blanco y negro), me hacía temblar. La ambiciosa idea de este fichín me llenaba de júbilo y de terror al





ALDEANO DIET Rascar la panza de la Criatura provocará que se coma lo que tiene en las manos.

mismo tiempo. Júbilo, porque si este muchacho lograba su cometido probablemente estaríamos ante el juego más interesante en la historia de los estratégicos en tiempo real. Terror, porque si las cosas le salían mal nos podíamos encontrar con la mentira más grande de todas. Sólo el tiempo lo decidiría.

Durante sus tres años de elaboración, lo único que teníamos era ese dulzor de saber que podríamos jugar a ser Dios e intentar que los aldeanos creyeran en nosotros. Por supuesto, Molineux ya nos había brindado esta hermosa sensación con Populous y Populous: The Beginning, pero esta vez todo iría mucho más lejos. Para reforzar nuestra etérea imagen, una Criatura estaría a nuestra disposición. Este animalillo, también llamado Titán, contaría con la inteligencia artificial más avanzada hasta el momento y sería capaz de aprender, mediante castigos o premios, qué es lo que está bien o mal.

Finalmente el momento llegó y tuve en mis manos la preciada caja bicolor. Finalmente yo, Moki, *sería Dios*.

Al comenzar el juego, un pacífico mundo de islas al que llaman Eden es alterado por nuestra presencia, cuando aparecemos al rescate de un niño víctima de los tiburones. Sus padres lloran desesperados suplicando que alguien los ayude e, inexplicablemente, el pequeño es elevado de las aguas y depositado en la tibia playa ante los atónitos ojos de sus progenitores. Es la mano de Dios, la nuestra. La divina intervención ha salvado una vida y la nueva deidad se hace acreedora de la confianza de la gente. A partir de allí, sin embargo, todo está por verse: seremos una bendición o una maldición, blanco o negro.

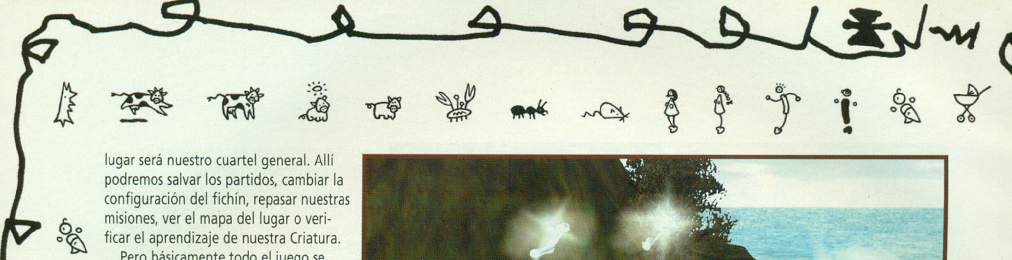
Durante nuestra estadía en esta primera isla hacen su aparición dos graciosos personajes que forman algo así como nuestra conciencia: un viejito barbudo, vestido con una túnica blanca que representa al Bien, y un diablillo rojizo que flota pidiendo violencia, y que, por supuesto, representa al Mal. Ellos son los encargados de guiarnos a través del primer mapa, en realidad un maravilloso tutorial en el que sucesivamente nos explican cómo movernos a través de la pantalla, cómo hacer zoom y cómo rotar la visión. En esta primera instancia, el fabuloso engine del juego nos hace una demostración de su poderío. Al utilizar el zoom podemos alejarnos tanto del suelo que la isla se ve toda entera en el monitor y, al acercarnos, ¡es posible apreciar las fabulosas texturas del suelo con los personajes deambulando despreocupadamente, ganado pastando y los árboles agitándose al viento!

Estos pequeñines llevan una vida más difícil que ganarle a Gerardo Sofovich al Yenga. Para expandirse se reproducen, nos piden que construyamos nuevas casitas todo el tiempo, cosechan, pescan y cortan madera. Pero, por supuesto, alguien tiene que decirles qué hacer y ése será un mandamiento más que se sumará a nuestro Karma. Seremos nosotros los que diremos a una pequeña: ve... y mima a ese chiquitín, o ve y propaga mi palabra en el pueblo vecino. Para tan sagrada tarea, basta con, por ejemplo, alzar a uno de los pequeñines y dejarlo cerca de un aldeano del sexo opuesto (se agarrarán inmediatamente a los besos) o cerca de un árbol (el peluche se convertirá en leñador) o en una aldea enemiga (será Misionero).

Ahora bien, se supone que Dios es omnipresente, y para simular esto nos ayudaremos con la Criatura. Ella nos acompañará a lo largo de nuestra aventura. Este titán, que irá creciendo desde pequeñín y aprendiendo con el correr del tiempo, nos ayudará a mantener las cosas en orden (o no) mientras estamos en otro sector de la isla. Al principio sólo podemos elegir entre tres Criaturas: una vaca, un orangután y un tigre. Cada uno es completamente distinto en cuanto a comportamiento, velocidad, agresividad y capacidad de aprendizaje. En mi caso, preferí elegir al orangután (al que llamaré Miko de ahora en más), porque aprende con mayor facilidad y porque me recordaba a aquel monito de peluche que tenía de pequeño.

Una de las primeras cosas que aprenderemos es cómo utilizar nuestro templo. Este





lugar será nuestro cuartel general. Allí podremos salvar los partidos, cambiar la configuración del fichín, repasar nuestras misiones, ver el mapa del lugar o verificar el aprendizaje de nuestra Criatura.

Pero básicamente todo el juego se resume a una lucha entre dioses por ver quién es más poderoso, un ajetreado camino que nos conducirá a nuestro archienemigo Némesis y su criatura. Cuánto alegror, señores... pero es hora de ir a conciliar el sueño. Ya es tarde. *(Capítulo 35 vers. 1 del Evangelio del Alegror, según San Moki)*

El segundo día Dios creó a la criatura, no sabía dónde ponerla... y pensó: tal vez deba crear antes la tierra.

Martes, 22:00 hs.

Uno de los aspectos más interesantes de B&W es la cantidad de cosas que pueden hacerse con la Criatura. No sólo depende de qué Criatura hayamos elegido sino de cómo le enseñemos. Sí, amiguetes, leyeron bien, dije *enseñar*. El amor y la dedicación que el equipo de Lionhead Studios puso en este fichín no tiene nombre. Para que nuestro monigote en cuestión nos ayude en la difícil tarea de cosechar feligreses tendremos que enseñarle a comportarse y a darnos una mano. Para guiar el comportamiento de la Criatura tenemos tres lazos. El lazo de la compasión lo hará ser benévolo con todos los seres vivientes, todo le provocará ternura y la gente lo amará; si conoce los milagros los hará hasta que el hambre o cansancio se lo impidan. Básicamente, nuestro pecarí de turno se transformará en una suerte de pelón amoroso que se frotará con cuanta criatura encuentre a su paso, todo un mimoso. El lazo de la agresividad -cuero con tachas- obligará al pequeño miko a ser violento y a castigar a la población, la gente le tendrá miedo y, por supuesto, si conoce milagros violentos no dudará en usarlos. Este comportamiento puede ser útil si nuestro Titán tiene que enfrentarse con otros. No dudará en atacar. Por último, tenemos el lazo del aprendizaje, y con él podremos enseñarle cómo hacer las cosas. Cuando interactuamos con nuestro personaje podemos premiarlo con caricias y castigarlo con bofetadas, y esa será nuestra forma de transmitirle lo que está bien o mal. Por ejemplo, si le damos algo de comer, él lo tomará en sus manos y nos echará una mirada inquisitiva. Si lo acariciamos, sabrá que comer eso está bien y lo comerá más seguido, si lo abofeteamos arrojará por sobre sus hombros lo que tiene en las manos y no volverá a comer de lo mismo.

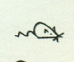
Lo divertido es que a veces suceden cosas por accidente que nos hacen descostillar de la risa. Iba Miko (para los que ya lo olvidaron, mi pequeño orangután) caminando muy tranquilo por la diminuta villa, y se encuentra con una pelota playera de colores. Por supuesto, no le dio mucha importancia porque no sabía para qué era. Yo agarré el juguetito y se lo di. Mientras el muy pelón me miraba con su mejor cara de "no-sé-qué-carajo-querés-que-haga-con-esto" yo lo acaricié pensando que entendería que es para jugar. ¡No sé por qué cruzó por mi mente la idea de que el pequeño y peludo primate entendería semejante cosa! Lo cierto es que pensó que ese artilugio que estaba entre sus manos era comestible y por supuesto lo tragó de un bocado. Ante mis sorprendidos ojos, el tontico se descompuso, agitando sus manos se las llevó al cuello y se dobló sobre su estómago vomitando sus últimas comidas. A partir de ese momento supo que ese tipo de cosas no deben comerse.

Para enseñarle a conjurar milagros existen varios métodos. El que más me resultó fue el de enlazar a Miko con la soguita del aprendizaje y mostrarle los milagros. Si él está mirando lo que hacemos aprenderá de nuestro accionar. Pero hasta que no veamos que está cien por cien seguro de lo que hicimos, lo más probable es que su inexperiencia le impida ejecutar los milagros.

A veces es bueno que la Criatura se quede obser-







vando alguna estructura en especial para aprender su funcionamiento. Si, por ejemplo, atamos al miko al edificio donde almacenamos la madera y la comida, aprenderá que si mantiene los niveles de esos materiales en regla estará satisfaciendo las necesidades del pueblo... y la gente lo amará. Resumiendo, estos pequeñuelos pueden aprender casi cualquier cosa que les enseñemos. Está en nosotros la voluntad de querer enseñarles y nuestra rigidez a la hora de mostrarles cuándo están equivocados y cuándo están haciendo lo correcto.

En cuanto al crecimiento, nuestra criatura comienza siendo un pequeño cachorrito -pequeño en un sentido figurado, pues desde el principio triplica el tamaño de un aldeano- y con el tiempo y el aprendizaje aumentará tanto su astucia como su tamaño, que alcanzará proporciones gigantescas.

Por supuesto, no estaremos condenados a utilizar siempre a la misma Criatura. A medida que vayamos resolviendo pequeñas misiones en nuestras andanzas por cada isla, se nos van a ir presentando oportunidades para cambiar al pelón de turno. Por ejemplo, si en una de nuestras andanzas ayudamos a unos náufragos a arreglar su barca (mapa 1) y reunir alimentos, cuando volvamos a cruzarlos ante el inminente enfrentamiento con Némesis (mapa 5), nos expresarán su agradecimiento ofreciéndonos cambiar nuestro Titán por un oso polar. Si una oportunidad así se nos presenta podemos hacerlo sin miedo. Nuestro ya crecidito animalejo tomará el lugar de la Criatura que elijamos, pero antes intercambiará los conocimientos y le dará su tamaño. Cada cosilla que hagamos con ella quedará guardada, aunque se trate de una partida por Internet o de una apaleada en la modalidad skirmish, afectando su personalidad, y por más que carguemos un juego anterior. Todos estos datos quedarán almacenados para nuestro partido single player y la única forma de eliminar a una criatura por completo será descartando el *profile* del jugador. Claro, no creo que ninguno de nosotros quiera hacer algo semejante, porque uno se encariña.

Hasta el momento, una de las inteligencias artificiales más completas que he visto. *(Capítulo 36 vers. 15 del Evangelio del Alegror, según San Moki)*

El tercer día Dios vio y oyó un mundo tan bonito que pensó: "PERO QUÉ CAPO SOY." (frase utilizada más tarde por la llama que llama).

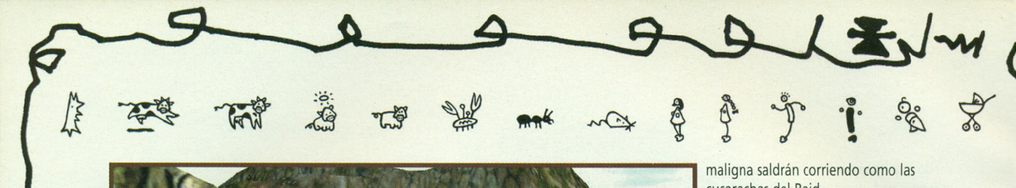
Miércoles, 22:00 hs.

Otra muestra del amor que Molineux puso en su última creación es la calidad gráfica. Sencillamente asombrosa. Desde el primer momento sentí que mis ojos saltaban de sus cuencas y mi mandíbula se arrastraba por el piso mientras pateaba mi pera con los pies al caminar. Bueno, puede sonar muy exagerado, ¡pero cuando lo vean me van a dar la razón! Imaginemos un engine que nos permita ver a un personaje tan de cerca que podamos distinguir qué lleva puesto, su color de pelo, sus ojos y qué está haciendo. Imaginemos por un momento que podemos ir tan lejos que la enorme isla en la que habitan estos pequeños se reduzca a un tamaño insignificante. Imaginemos por un momento que el tiempo transcurre y del día se pasa al atardecer y del atardecer a la noche. Imaginemos que llueve o cae nieve. Imaginemos que cada detalle, cada arbolito, cada piedrita está completamente hecha en 3D. Imaginemos que es posible tomar cada uno de estos elementos e interactuar con ellos. Que es posible arrojar piedras, árboles arrancados de raíz, animales o personas y que su vuelo y caída responderán a las leyes físicas de la gravedad. Que algo tan simple como tocar el agua genera una onda en su superficie y asusta a los pececillos. ¡Bueno... dejemos de imaginar porque gracias al cariño que Lionhead puso en B&W todo eso sucede, realmente puede verse o hacerse! En un proyecto que parecía absurdo de tan ambicioso, Molineux nos pegó una bofetada... y aprendimos que todo es posible.

Una de las cosas que más llamó mi atención es la perfección lograda gráficamente con nuestra Criatura. No sólo se ve de la hostia, sino que además es capaz de mostrarnos gestos. La animación facial de estos personajes puede representar distintas emociones: alegría, sorpresa, tristeza y enojo. Cada vez que esté en desacuerdo con nosotros, su cara nos lo hará saber.

El sonido acompaña a la perfección: truenos, lluvia, murmullos y gritos de los aldeanos, las voces de nuestra conciencia, los gruñidos de nuestra Criatura y, por supuesto, una bellísima música de fondo. Esta melodía, coral y sublime, a diferencia de otros fichines, en ningún momento llegó a cansarme. Sean sinceros... ¿de cuántos fichines habrán apagado la musiquita porque les estaba taladrando la cabeza? En mi caso no me alcanzan los dedos de ambas manos para contarlos. Pero con B&W eso no me sucedió y, de hecho, la música pasó a formar parte del juego. Te damos las gracias, San Peter







Molineux, por este glorioso juego, en el nombre del vicio, del alegror y del santo fichín. *(Capítulo 37 vers. 11 del Evangelio del Alegror, según San Moki)*

El cuarto día Dios se dio cuenta de que existían el bien y el mal... y prefirió ver "Expedición Robinson".

Jueves, 24:00 hs. (Bueno, otra vez tenía que ver a esos pequeñines llorando por la comida.)

Lo más interesante del juego es lo variable que puede ser. Todo toma por completo una nueva óptica si tenemos en cuenta que, como dios, se puede ser bueno o malo, vengativo o piadoso, una bendición o una maldición. ¿Cómo puede ser esto? Es simple, depende de nuestro accionar. Si ante los ataques de un dios vecino y su Criatura decidimos defendernos pero nuestra respuesta es piadosa, estaremos actuando como un dios benigno. Si por el contrario montamos en cólera, nos importa un cuerno de nuestro dios enemigo, su Criatura, su tonto pueblito y todos sus ancestros cuando el muy asqueroso ataca nuestro almacén con fuego, quemando a los niñitos, que corren envueltos en llamas (perdón, me extralimité contando un poco lo que a mí me sucedió), lo atacamos lastimando a su Criatura o a sus aldeas, maltratando gente inocente, seremos, por supuesto, malos. ¿Cómo se refleja esto en el juego? Para empezar, nuestro cursor es una manito, cuando somos benévolos brilla, va tornándose blanquecina y traslúcida; y el templo se va estilizando, redondeando sus puntas y cambiando su color por un blanco brillante, coronado por un arco iris. Por el contrario, si somos malignos, nuestra mano se transforma en una garra rojiza y demoníaca cuyas uñas necesitarán del cuidado de una experimentadísima manicura; el templo se llenará de púas, mutando hacia una gigantesca garra de color rojizo. Increíble.

De la misma manera, nuestra Criatura es capaz de mutar según su comportamiento. Si sus actos son benignos, su apariencia se irá estilizando y se transformará poco a poco en una imagen brillante y blanquecina, con los colores del arco iris en la piel. Si, por el contrario, su comportamiento es despiadado, malévolo y demoníaco (¡oh, qué placer sería esto para el Dr. Picor!) su apariencia mutará cambiando la expresión por una mueca de furia, tornando sus ojos rojos y creciéndole cuernos y garras. Sus colmillos se alargarán, estarán envueltos en una nube de humo y en caso de tener cola, ésta se transformará en la cola de los demonios que podemos ver en las viejas biblias que venían con ilustraciones. Por supuesto, cada vez que los aldeanos vean semejante Criatura maligna saldrán corriendo como las cucarachas del Raid.

Si queremos mantener a nuestra Criatura inmaculada, es muy importante evitar peleas con otros dioses y tenerla con el lazo de la bondad el mayor tiempo posible, premiándola cada vez que haga una buena obra. Pero si tenemos ganas de que nuestro animalillo sea lo más diabólico posible, la mejor opción es atarlo todo el tiempo con el lazo de la agresividad y darle premios cada vez que haga una maldad. Siempre es una buena opción permitirle, cuando tenga hambre, que se coma a algún aldeano o que busque camorra con los enemigos todo el tiempo. Por supuesto que como la Criatura no es de acero, es muy probable que cada tanto tengamos que dejarla descansar y reponerse de sus heridas... ah... qué tontería, no les conté acerca de las peleas y las heridas. Para pelear con un enemigo simplemente tenemos que enlazar a nuestro titán, como si lo amarráramos a una casa o a un árbol. Es recomendable que cuando hagamos esto utilicemos el lazo de la agresividad porque sino nuestro miko de turno peleará con menos gracia que una empanada de humita. Automáticamente se trazará un círculo blanco en el suelo y ambas Criaturas irán hacia allí a pelearse. Para golpear a nuestro contrario simplemente tenemos que cliquear sobre cualquier parte de su cuerpo y para cubrir a nuestra Criatura, cliquear sobre ella. Si queremos generar combos de golpes (sí, amiguitos, leyeron bien, COMBOS) cliqueamos varias veces en distintas partes del contrario y, con suerte, una lluvia de golpes le caerá encima. Lo más gracioso es que con cada golpe los graciosos animalitos se lastiman y se llenan de moretones, y lo más probable es que después de un enfrentamiento podamos verle la cara y el cuerpo lleno de magulladuras y, por qué no, un ojo negro. El secreto de la victoria en los combates no depende sólo de la práctica. Como en la vida real, tenemos que tener a nuestra Criatura en buen estado físico. Eso significa que no debe estar excedida de peso y es conveniente hacerla correr con regularidad. *¿Por Dios, no será mucho?* Yo quería a mi Miko gordito, pero el maldito saco de patatas está más golpeado que la economía de este país. *(Capítulo 38 vers. 24 al 53 del Evangelio del Alegror, según San Moki)*

El quinto día Dios se tomó un descanso porque se había acostado tarde por quedarse fichineando.

Viernes, 23:30 hs. (mientras Moki roncaba en el sillón y se perdía el final de "La Guerra de las Galaxias")

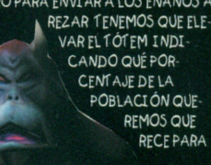
OH, ME HA LLEGADO EL MOMENTO. POR FIN ESTE PELÓN DE MOKI SE HA QUEDADO DORMIDO. Y MIENTRAS ÉL DUERME PODRÉ EXPERIMENTAR CON SU JUEGO. SOY EL DR. PICOR Y CASTIGARÉ A LOS ENANOS.

BÁSICAMENTE, NUESTRA TAREA ES LA DE GANAR FIELES, Y LOGRAR QUE LA GENTE NOS AME O NOS ODIE. EN MI CASO PREFIERO QUE LA GENTE ME ODIE. JIJIJIJI, ASÍ SOY YO.

TOMARÉ EL ESTÚPIDO MIKO DE MOKI... JIJIJIJI... JIJIJI MIKO-MOKI MOKI-MIKO SON TAN PARECIDOS, JIJIJI. TOMARÉ A ESE SIMIO IMBÉCIL Y LO HARÉ MALVADO, JIJI. COMO ESCRIBIÓ ESTE TONTICO, ATARÉ AL MIKO... JIJIJIJIJI, MIKO-MOKI JIJIJI... LO ATARÉ CON LA SOGUITA DE LA AGRESIVIDAD.

VAMOS, MALDITO, CÓMETE A LA GENTE, TÍRALES BOLITAS DE FUEGO, JIJIJIJI, COMAN DE SU FOGOSO NÉCTAR, ENANOS, JIJIJI. OH, CUÁNTO PICOR, ESTE JUEGO ES HERMOSO Y EL MIKO... JIJIJI, MIKO-MOKI, JIJI LO ESTABA DESPERDICIANDO. ¡¡JIJIJIJIJIJI!! ¡CÓMO NO SER MALO EN UN JUEGO ASÍ...! JIJI MIKO-MOKI MOKI-MIKO JIJI... AHORA EL MIKO DE MOKI ES MALICO, SUS DEDITOS SON FEAS GARRAS, SUS OREJAS SON PUNTIAGUDAS Y PRONTO SUS OJOS SERÁN ROJOS, Y SU MONA ESPOSA LO ENGAÑA PORQUE TIENE UNOS CUERNOS MÁS LARGOS QUE MI SONRISA, JIJI. SÓLO NECESITO ESTROPEAR EL JUEGO DE MOKI HACIÉNDOLO MALO A ÉL. ARROJARÉ ESTA PIEDRA SOBRE LA ALDEA, JIJI, PRENDERÉ FUEGO LAS CASITAS DE MI ENEMIGO... NO, MEJOR INCENDIARÉ SU DEPÓSITO DE COMIDA Y MADERA ASÍ TODOS DEJARÁN DE REZAR PARA ÉL, JIJIJI. SACRIFICARÉ NIÑITOS PARA QUE TENGAN FE POR EL TERROR. AH, ¿CÓMO, ESTE PELÓN DE MOKI NO LES EXPLICÓ ACERCA DE LAS ORACIONES DE LOS FIELES? ¡SERÁ INFELIZ! DESPUÉS SE JACTA DE SER UN REVIEWER O COMO SE LLAME. QUÉ PELÓN.

LA COSA ES QUE TODOS ESTOS ENANOS (POR SUPUESTO USTEDES LOS CONOCEN COMO ALDEANOS, PERO A MÍ ME GUSTA LLAMARLOS ENANOS) PUEDEN REZAR EN LA PUERTA DEL TEMPLO PARA DARLES PODER PARA EJECUTAR MILAGROS. COMO USTEDES SABEN, LOS MILAGROS REFUERZAN LA FE DE LOS CREYENTES. TANTO BUENOS COMO MALOS, SI LOS REALIZAMOS LA FE AUMENTARÁ Y, POR SUPUESTO, ESTOS TONTITOS CREERÁN MÁS EN NUESTRO PODER. HAY QUE IMPRESIONARLOS CON MILAGROS Y OTRAS COSAS. PARA GENERAR MILAGROS PODEMOS SELECCIONARLOS DESDE EL TÓTEM O EL TEMPLO, PERO PARA ENVIAR A LOS ENANOS A REZAR TENEMOS QUE ELEVAR EL TÓTEM INDICANDO QUÉ PORCENTAJE DE LA POBLACIÓN QUEREMOS QUE RECE PARA









NOSOTROS. HECHO ESTO, IRÁN CORRIENDO AL TEMPLO COMO LAS MOSCAS A LA CACA. SI QUEREMOS QUE DUREN UN RATO, ES CONVENIENTE DEJARLES COMIDA (A MÍ, POR LO PRONTO, ME IMPORTA UN BLEDO SI SE LE MUEREN ALGUNOS). ESTO ME DARÁ LA FUERZA PARA QUEMARLE LAS CHOZAS AL ENEMIGO. LO MEJOR DE TODO, Y LO QUE MÁS ME HACE QUERER AL SIMPÁTICO DE MOLINEUX, ES QUE PODEMOS CASTEAR LOS MILAGROS HACIENDO FIGURILLAS EN EL SUELO. ESTOS PUEDEN USARSE EN BENEFICIO DE UNA POBLACIÓN (LLUVIA, ESCUDOS, SALUD, BOSQUES) O EN SU CONTRA (FUEGO, RAYOS, LOBOS), Y LO MEJOR DE TODO ES QUE PODEMOS ENSEÑARSELOS A NUESTRA CRIATURA Y SENTARNOS A DESCANSAR MIENTRAS LA VEMOS AHORRARNOS EL TRABAJO, JI JI JI. POR EJEMPLO: QUEREMOS QUE ESTOS MONIGOTES CORTEN MADERA, PERO SÓLO TIENEN ARBOLITOS PEQUEÑOS... OPCIÓN A) UTILIZAMOS EL MILAGRO DE LOS BOSQUES Y LES OBSEQUIAMOS SU MADERA ANTES DE QUE EL MILAGRO SE DISIPE. OPCIÓN B) INVOCAMOS EL MILAGRO DE LA LLUVIA SOBRE LOS PEQUEÑOS ARBOLILLOS PARA HACERLOS CRECER Y QUE SEAN NEGOCIO A LA HORA DE TALARLOS. PARA TODO HAY MÁS DE UN CAMINO... HERMOSO. MMMM... JI JI TENDRÉ MÁS DE UNA FORMA PARA APLASTAR ALDEANOS, JI JI. ESTE PETER ES UN TIPO AMBICIOSO Y POR ESO ME GUSTA. AHORA A QUEMAR CASITAS JI JI JI, TOMEN ENANOS, TOMEN SODOMOR Y GOMORROR.

(Capítulo 1 vers. 1 al 20 del APOCALIPSIS del ALEGROR, según EL DIABÓLICO DR. PICOR)

El sexto día Dios vio que podía jugar con sus amigos... y se alegró.

Sabado, 4:00 hs. (mientras Moki seguía roncando en el sillón)

BUENO, LO MEJOR DE TODO ES QUE SI TERMINAMOS EL JUEGO Y QUEREMOS QUE ESTOS TONTOS ENANITOS SIGAN SUFRIENDO, JI JI, TODAVÍA NOS QUEDA MÁS ALEGRÍA.

EN PRIMER LUGAR, TENEMOS EL MODO SKIRMISH EN EL QUE PODEMOS ENFRENTARNOS EN LA CONQUISTA DE TERRITORIO CONTRA UNO, DOS O TRES DIOSES AL MISMO TIEMPO, POR SUPUESTO, CONTROLADOS POR LA MÁQUINA. QUÉ LINDO SEGUIR QUEMANDO NUESTRAS CASITAS, JI JI JI.

PERO EL ALEGROR NO SERÍA COMPLETO SI NO PUDIÉRAMOS MAGULLAR AL TONTO ANIMALITO DE NUESTRO MEJOR AMIGO, Y QUÉ MEJOR QUE UNA PARTIDITA POR INTERNET PARA APLACAR NUESTRA FURIA. MEDIANTE UN SISTEMA MUY SIMPLE, UNA CONSOLA AL MEJOR ESTILO GAMESPY PERO DE B&W, PODEMOS ACCEDER AL VAPULEO DE ALGÚN DESPREVENIDO AMIGO. DE LA MISMA MANERA QUE EN EL SKIRMISH PELEAMOS POR LA CONQUISTA DEL TERRITORIO.

(Capítulo 2 vers. 20 del APOCALIPSIS del ALEGROR, según EL DIABÓLICO DR. PICOR)

JI JI JI, BUENO, TAL VEZ SEA MEJOR JUGAR AL SKIRMISH PORQUE LA COMPUTADORA PUEDE SER MÁS INTELIGENTE QUE ESE TONTITO DE ROLO, JI JI JI. YA LO SABES, ROLO... TE ESTARÉ ESPERANDO CON MI CRIATURITA A VOS Y A CUALQUIERA DE TUS TONTOS AMIGOS IRROMPIBLES JI JI JI.









El séptimo día Dios había terminado con todo... y se tiró a dormir la siesta

Domingo, 11:00 hs.

Oh, me quedé dormido mirando la televisión. ¿Qué? ¿Qué es esto? ¡Otra vez el Dr. Picor anduvo con mis cosas! Maldito infeliz, ¿no puedo escribir sin que se meta en mis asuntos? Esta será tu última aparición, estúpido, a partir de ahora tomaré la pastillita que me dio el médico y ya no volverás a tocar mis cosas.

Bueno, volviendo a lo nuestro, B&W es un juego que no deben perderse. En mi opinión, un clásico que marca a fuego la historia de la estrategia en tiempo real. A partir de hoy será muy difícil no comparar a otros con esta obra maestra de Peter Molineux y su fantástico equipo. Este juego tiene todo lo que se necesita para ser el fichín del año. Y por supuesto, yo no soy el único que piensa lo mismo:

Rolo dijo:

"Alegror en estado puro. Tiene lo que cualquier demente que se precie pueda desear: unos gráficos de la hostia, emociones de proporciones bíblicas y un sonido divino.

La cantidad de opciones que nuestro amigo Molineux maquinó esta vez me hacen conjeturar (luego de obsequiarnos maravillas tales como Dungeon Keeper y Populous) que estamos ante un auténtico enviado de Dios. ¡Ah! Mi criatura es un tigre y le puse de nombre Viernes. Elegí al felino porque me hizo acordar al gatito de Moki. Está claro que Black & White merece estar en el Olimpo del Picor."

Martín dijo:

"¿B&W? Muy difícil, más difícil que la vida misma... Cuando todo parece estar bien, la cosa se complica a un punto en el cual uno tiene ganas de salir corriendo al balcón, dejando que la vaca (y sus fieles) se las arreglen solitos. De todas formas, hay que reconocer que es un juego verdaderamente atrapante y original. No es fácil expandir las aldeas bajo nuestro control, y de ello depende que nuestra área de influencia se agrande, algo necesario para poder interactuar en otras regiones de las islas."

Durgan dijo:

"Impresionante. Es un Populous llevado a las últimas consecuencias, y la inteligencia del titán, o Criatura, realmente me dejó asombrado. Es más inteligente que la mayoría de mis compañeros de la redacción. Yo elegí al orangután, pero más tarde lo cambié por un caballo que apodé Mingo. Resulta interesante saber que el juego tiene una gran integración con Internet. Es posible tatuar al titán con dibujos personalizados y si nos registramos en *www.bwgame.com* podremos publicar una página web con datos, estadísticas y screenshots que el juego se encarga de actualizar automáticamente. También se pueden importar los contactos desde Outlook (no Outlook Express) para que los aldeanos tomen los nombres de nuestros amigos; de esa forma, si estamos jugando conectados y recibimos un e-mail, el aldeano con el mismo nombre del emisor llamará nuestra atención y nos dirá el mensaje. Asimismo, el juego es capaz de consultar los servicios metereológicos de una zona determinada por nosotros para replicar dentro del juego las mismas condiciones climáticas. Si afuera llueve, en el juego también. Simplemente, pavoroso."



Yo, por mi parte, mientras les escribo estas líneas siento el incontenible deseo de seguir conquistando los corazones de los feligreses. Pero... ¿qué es esto? ¡El muy maldito de Picor anduvo tocando mi criatura! ¡Mi pequeño Miko es ahora un *demonio*! Oh, por Dios (¿o debería decir por Moki?) lo que me costará volver a esta criatura bondadosa otra vez. Los dejo en compañía del resto de los reviews, tengo muchas plegarias que atender. Es Palabra de Moki... (respondemos todos: "te alabamos, Picor").

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego estratégico en tiempo real del maestro Peter Molineux.

LO QUE SI: Los gráficos, la interface, el sonido, una idea muy original llevada a cabo con una divinidad absoluta, la inteligencia artificial de las Criaturas y por supuesto la amplitud y variedad que nos da el juego con la opción de ser buenos o malos.

LO QUE NO: Tanta ambición del amigo Molineux por momentos cobra su precio. De a ratos la cantidad de pequeñines que habita en los poblados hace tambalear a la más gloriosa de las máquinas. Un molesto bug hace que la máquina se cuelgue cada tanto y si tenemos el juego salvado en Quick Save lo más probable es que nos destroce nuestras dos últimas horas de juego. Ya saben... hay que salvar a menudo en el Templo.

96%

CLASICO



PROMEDIO **85%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dinamix / Sierra
INTERNET: http://sierrastudios.com/games/tribes2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB RAM, 531 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, CD-ROM 6x, Windows 95/98 .
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 64 jugadores vía Internet o LAN.

Tribes 2

Combates a escala épica en el universo Starsiege

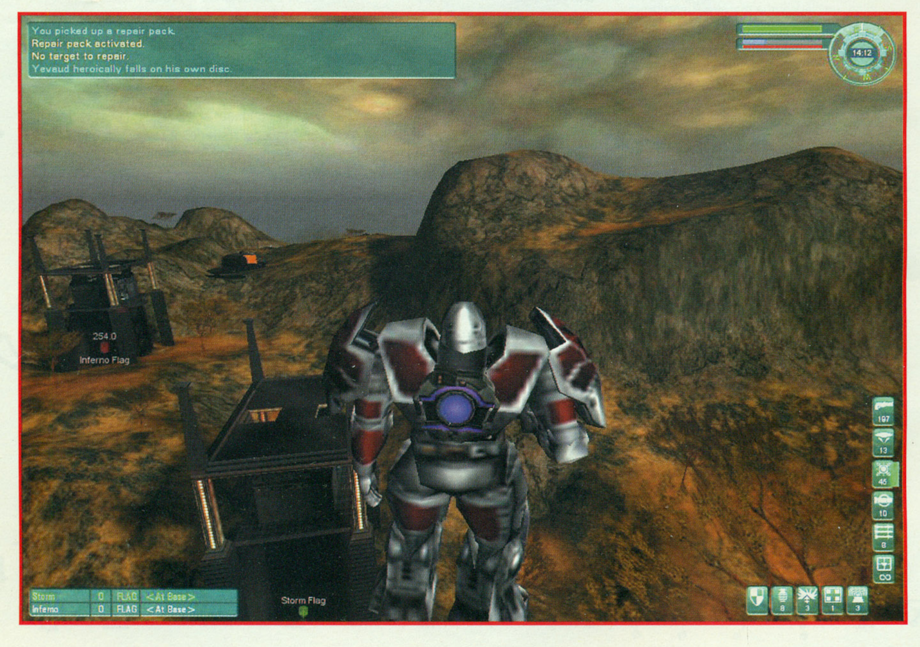
Por Mariano "Yevaud" Firpo

Hace tres años nuestras vidas cambiaron, cuando el dúo Dinamix/Sierra nos presentó Starsiege: Tribes, un título pensado para ser jugado solamente entre varios jugadores. Nuestras pantallas se llenaron rápidamente de discos explosivos, carreras para obtener o recuperar la bandera, planes maestros para destruir las bases enemigas y un sinfín de estrategias que rondaron nuestras cabezas mientras combatíamos contra los diferentes equipos por la supremacía y el honor del equipo.

Tribes también contaba con un sistema de vehículos que nos permitían recorrer grandes distancias en poco tiempo. Las naves no eran muy variadas pero sí suficientes y fomentaban el juego cooperativo. Nuestras bases contaban con generadores de energía, torretas de defensa automáticas y máquinas que nos proporcionaban equipo o un mejor control de la situación. Nuestro personaje llevaba consigo un jetpack que le permitía desplazarse por terrenos difíciles y alcanzar lugares que de otro modo serían inaccesibles. Todos estos detalles eran *increíbles*. Sin embargo, algo hacía que Tribes fuese aún mejor... era muy, muy divertido si se jugaba entre muchos. Los accidentes y anécdotas hacían que nos desplomáramos de risa mientras intentábamos mantener la cordura.

Pocos juegos habían logrado hasta entonces hacernos sentir parte de un equipo. Tribes incluía numerosos detalles que hacían de cada combate una batalla estratégica única. Los terrenos eran en su mayoría abiertos y muy grandes, con torres de las que podíamos entrar y salir sin restricciones, lo que permitía hacer un buen uso del rifle láser (sniper).

Después de mucho esperar y dejando algunas promesas que quedaron en el tintero, Tribes 2 salió a la luz manteniendo todas las virtudes que lo hicieran un clásico de las redes, y agregando otras. Aunque la expectativa era grande, algo golpeó nuestra frente. La segunda entrega es más pesada de lo esperado y se necesita de una máquina con mucha RAM, un buen micro y por supuesto una placa aceleradora no inferior a





una Voodoo 3000. En un Thunderbird de 900MHz, 128 MB de RAM y una Viper 2 tuvimos que rebajar la resolución a 640x480 para obtener un buen "frame rate" (cuadros por segundo). En otras computadoras de menor rendimiento el juego sufría seriamente y ni siquiera disminuyendo los niveles de detalle pudimos hacer que funcione bien. Con placas TNT y GeForce el engine funciona mucho más efectivamente.

Lo Nuevo

El engine gráfico ha sido totalmente modificado, permitiendo tener terrenos con superficies irregulares y un grado de detalle mayor, aprovechando las nuevas tecnologías para obtener gráficos sobresalientes si nuestra PC lo permite. Las opiniones están divididas: algunos piensan que Tribes 2 está mal programado y requiere demasiado hardware, otros piensan que el juego ha sido diseñado para acompañar nuestras nuevas adquisiciones de hardware y así subsistir por mayor cantidad de tiempo mientras agregamos más detalles con cada nueva implementación. En realidad, las dos cuestiones están sucediendo al mismo tiempo. Por un lado, el juego demanda demasiado en comparación con otros títulos, pero hay que tener en cuenta que los mapas son gigantescos, colmados de estructuras a cielo abierto (bajo un clima cambiante) en las que se puede entrar y salir permanentemente, coexisten muchos jugadores en un mismo espacio y la calidad gráfica que se puede alcanzar es increíble. Es posible que se necesiten unos cuantos parches para hacer que el juego se adecue más a las capacidades de los usuarios actuales, pero no queda duda de que su escalabilidad gráfica es inmensa.

Por otro lado, se balancearon los tres trajes de armadura (liviana, media y pesada), en lo que respecta a resistencia, velocidad de movimiento, capacidad de salto o vuelo, etc. Se incluyeron un total de seis vehículos -tres aéreos y tres terrestres-, varios de los cuales permiten llevar a nuestros compañeros hacia las bases enemigas y actuar en forma cooperativa. La física del juego no es completamente realista: puede que pasemos un momento de rabia al ver cómo nuestro gigantesco transporte lleno de compañeros explota al golpear contra un pequeño arbusto.

Se han incluido nuevos modos de juego, uno de los cuales se llama *Rabbit* y consiste en llevarnos la única bandera del mapa mientras todos los jugadores nos persiguen para recuperarla. Cuanto más tiempo llevemos con nosotros la bandera, más puntos obtendremos; algo similar a lo que se veía jugando Fox & Hunt en Carmageddon. Hunters es otro modo multiplayer, similar al Headhunters que podíamos encontrar en Quake II; cada vez que destruimos un enemigo, éste deja caer una bandera, y cuantas más banderas tengamos en nuestro poder, mayor será la cantidad de puntos que obtendremos al llegar a la ubicación central. Si somos destruidos, todas las banderas que poseíamos serán expulsadas a nuestro alrededor para el provecho del enemigo. Existen otros modos: *Bounty* es similar a un partido deathmatch, con la diferencia que deberemos matar solamente a quien se nos indique; y *Team Hunters* está basado en el anterior Hunters pero para trabajar en equipos. Por supuesto, todos los modos que jugábamos en Starsiege: Tribes están también en esta nueva entrega.

Tribes 2 en todos sus modalidades tiene la capacidad de soportar hasta 64 jugadores (el doble del primer Tribes), lo que nos permite participar en batallas realmente épicas. Es necesario disponer del ancho de banda adecuado y, por supuesto, tener un servidor dedicado para encargarse de estos menesteres, de manera que podamos jugar con tiempos de respuesta aceptables.

En la página principal del juego ya se encuentra disponible un servidor dedicado



para Linux. Si nuestra PC no es muy poderosa y queremos maximizar el número de usuarios soportados, es imperativo que utilicemos este servidor.

Un punto destacable es la música que nos acompaña durante las partidas; sin embargo, los sonidos de armas, explosiones y otros en general se sienten un poco faltos de realismo.

Otra de las novedades de Tribes 2 es que se pueden incluir bots a las sesiones, para practicar o jugar sin conectarnos, pero resulta poco divertido ya que, en general, la inteligencia artificial deja mucho que desear comparada a la de nuestros amigos más listos (N. del E.: ¿seguro?).

Tribes 2 cuenta con cinco misiones de entrenamiento que sirven para ponerse a tono con las diferentes características del juego. Desde cómo usar el jetpack, las armas y armaduras, hasta los complejos objetos y utilidades que podemos llevar con nosotros. Los vehículos no son fáciles de manejar y en





general todo lo que nos gustaría hacer requerirá de tiempo y un poco de práctica. En un principio el juego puede parecernos algo lento, sobre todo si estamos acostumbrados a jugar a la mayoría de los FPS modernos, pero una vez que uno se adecua al sistema, es difícil que nos dejemos tentar por otro juego en equipos.

El combate ha cambiado un poco desde la versión anterior: el jetpack sigue siendo un objeto que deberemos aprender a usar en perfecta armonía con las armas para poder convertirnos en un verdadero asesino, pero el rifle láser es menos dañino. La introducción de tres nuevas armas permite un mayor grado de jugabilidad. El misil automático está diseñado para destruir blancos o vehículos aéreos, mientras que un arma cuerpo a cuerpo -ShockLance- puede eliminar a un enemigo en un solo golpe. Es preferible usar esta lanza en combinación con el pack de invisibilidad para acechar y asestar el golpe en el momento apropiado.

Podemos diseñar el equipamiento que se nos entregará en las estaciones de inventario y generar un sinfín de posibilidades. También podremos cumplir numerosos roles a fin de que nuestro equipo sea el vencedor. Podremos plantar torretas en nuestra base, detectores de movimiento, minar la bandera para que un desprevenido enemigo caiga presa de ello o adentrarnos en la ofensiva para capturar la bandera, bloquear las torretas enemigas con tecnología especial, actuar como líder dando indicaciones (a través de menús o chat e incluso con tecnología de soporte de voz, muy bien implementada), reparar la base o simplemente hacer de chofer para los jugadores más experimentados. Como Black and White, soporta efectos de vibración si uno dispone de un mouse compatible con Inmersion TouchSense, para sentir en la mano las explosiones y disparos. ¡Por desgracia, no tenemos uno de esos ratones aquí! También incluye un editor de terrenos de muy fácil utilización, con el que seguramente las tribus ya deben haber empezado a generar mapas nuevos para cuando lean esto. En síntesis, Tribes 2 es un juego completo, aunque todavía tiene algunos bugs sobre la parte gráfica que necesitan ser solucionados.

Concluyendo

Numerosas modificaciones -mods- surgieron durante los tiempos en que Starsiege: Tribes reinaba entre los juegos multiplayer. Algunas incluían más naves o armas con características especiales pero en general no afectaban la esencia del juego, como sucedía con otros títulos. Es de esperar que algo similar ocurra con Tribes 2, ya que una numerosa comunidad espera ansiosa para poner manos a la obra y un número aún mayor espera revivir aquellos tiempos en que llegar con la bandera a casa producía una inmensa satisfacción.

Obviamente, si no nos gustan los juegos multiplayer éste no es una opción. Si estamos acostumbrados a jugar Quake y similares también puede que nos resulte poco atractivo, pero con algo de tiempo y práctica Tribes supera con creces otros juegos para varios jugadores. Si, por otro lado, les llaman la atención juegos como Codename: Eagle o el viejo Starsiege: Tribes, no pueden dejar pasar esta nueva versión. ¡Salgan corriendo a buscarla! Es importante que entiendan que se necesita disponer de una excelente computadora para poder aprovechar los beneficios de este juego y que cualquiera que no disponga del hardware adecuado puede pensar que se encuentra en posesión de software defectuoso, debido a la lentitud y los posibles problemas gráficos. Es recomendable tener un procesador que supere los 800MHz, 256 MB de RAM y una GeForce 2 para correr el juego en altas resoluciones.

Los inconvenientes nombrados se magnifican en una red, debido a que es poco común que todos los miembros de un grupo de red posean sus computadoras en condiciones apropiadas y es muy probable que tengamos que esperar un tiempo para disfrutar de Tribes 2 en nuestras redes caseras.

En tanto, si tenemos el equipamiento adecuado y alguna conexión a Internet buena, sólo nos queda unirnos a un servidor cercano y disfrutar como locos. Descubriremos un juego fascinante, pleno de jugabilidad y absolutamente, absolutamente, repito, adictivo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un FPS para bandos, especialmente diseñado para jugar en multiplayer.
LO QUE SI: Las nuevas armas, equipos, modos de juego, vehículos. Escenarios vastos. El balance del combate. ¡Es extraordinariamente divertido!
LO QUE NO: Los requerimientos de hardware, algunos bugs. Requiere un parche milagroso para poder disfrutar mejor del juego en red. Las personas que tengan aceleradoras 3dfx (Voodoo) van a sufrir las consecuencias y es probable que tengan que disminuir todos los detalles al mínimo.

85%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rage Software / Interplay
INTERNET: www.rage.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233MHz, 32 MB RAM, 600 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 6x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **83%**

Hostile Waters: Antaeus Rising

Un juego hecho a fuerza de almas







Por César Isola Isart

A l fin! Hacía mucho tiempo que uno de esos anhelados juegos que no tienen un gran apellido detrás o una serie de antecesores ya consagrados no nos decepcionaba. Un par de números atrás hicimos una preview de Hostile Waters y, para ser sinceros, una vez que lo habíamos terminado nos había quedado un gusto amargo en la boca, culpa de todos aquellos productos que veníamos esperando y que una y otra vez teníamos que decir que apestaban. Finalmente, la gente de Rage, a fuerza de un excelente producto, nos devuelve las esperanzas y nos hace creer de nuevo en que todavía quedan buenos juegos por venir, además de las continuaciones de los ya clásicos.

¿Por qué tanta alegría? Es simple: habíamos adelantado que los gráficos iban a ser muy buenos, y terminaron siendo espectaculares. Habíamos dicho que la historia parecía una tomadura de pelo, y a decir verdad lo es, pero más allá de eso es muy atrapante y con vuelcos inesperados. Tiene buen sonido, una gran interface, es sumamente entretenido y nos vuelve adictos rápidamente.

En definitiva, habíamos adelantado que el juego iba a ser muy bueno, y terminó siendo excelente.

En paz no hay juego

La historia es mala, pero al mismo tiempo atrapa. Tal vez por lo mediocre, y porque queremos ver qué nos depara en el futuro, ya que sale con cada vuelta... Engendrada por la mente del escritor Warren Ellis, nos cuenta que tras décadas de paz y prosperidad el planeta había llegado a su época dorada. No existían políticos corruptos, ni atentados, ni problemas de territorio. Todo el mundo estaba contento... Desde luego, no se puede hacer un RTS con toques de arcade en tiempos de paz, e inventaron una guerra en dos minutos (tal vez menos). Como no había armas, reflotaron de las profundidades al *Antaeus*, un lanchón tamaño familiar con tecnología de punta, capaz de construir vehículos bélicos en un abrir y cerrar de ojos y que, además, no necesita pilotos, sino que grabaen otros cuerpos el alma de soldados muertos una y otra vez, así que no necesitamos preocuparnos demasiado de que nos maten a nuestras unidades. Sí, es patética, nadie lo discute; pero más allá de eso sale con un par de giros inesperados a medida que avanza el juego, como dije, que la hacen más



Hostile Waters, por desgracia, no posee multiplayer, lo que sin duda es una gran pérdida para todos los jugadores y por supuesto para el juego, al que le quita mucha vida útil. Pero, según parece, los chicos de Rage están trabajando en ello y posiblemente en poco tiempo más saquen un patch que agregue tal opción al producto final.

interesante. Al menos con tanto delirio es original...

Emergiendo de las profundidades

Nos encontramos entonces con un RTS en todas sus dimensiones. Tenemos que administrar recursos que por supuesto conseguimos a lo largo del mapa con unidades que recolectan materia prima, en este caso metales, que luego son reciclados y nos permiten construir más vehículos. Por supuesto también podemos hacer unidades de ataque y tenemos la clásica Construction Yard, que viene a ser el *Antaeus*.

Hostile Waters no es un juego puramente estratégico, es además un arcade en todas las de ley. Y es que podemos asignarle un piloto a cada vehículo, pero al mismo tiempo podemos manejarlo nosotros mismos (incluyendo al recolector de mineral). Claro que no lo haremos tan bien como un especialista en el género: un piloto de helicóptero maneja a la perfección su vehículo; recordemos jamás destinarlo a un tanque, y viceversa. Cada uno tiene características diferentes, pero durante el juego no nos será complicado asignarles unidades. En definitiva, Hostile Waters es un claro descendiente de Battlezone.

Tecnología de punta

Llegando al punto de los gráficos, no hay mucho para decir que no digan las mismas fotos, salvo tal vez por el hecho de que en vivo y con movimiento se ven aun mucho mejor. No son los mejores que se hayan visto en computadora, eso seguro, pero sí son muy buenos. Se pasa del día a la noche en una transición muy suave. Tal vez el punto más flojo en el apartado gráfico sea que no da la sensación de realidad, sino que seguimos estando en una maqueta... pero según parece ya nos estamos acostumbrando a eso gracias a los últimos engines (N. del E.: César se explaya sobre este cuestionable asunto en *El Jinete Sin Cabeza*). El otro punto bajo de este apartado es la cantidad de polígonos, algo baja para lo que venimos viendo. Por suerte, funciona igual en un Celeron que en un Pentium III. La gente de Rage hizo muy bien su trabajo. Pero no sólo a la vista es agradable, también lo es al oído. Los sonidos son muy reales, y por suerte no falta una sola voz. Nos enteraremos de absolutamente todo lo que está pasando y cada cual tendrá su propia entonación, que con el tiempo iremos identificando fácilmente. La interface es muy rápida, primordial para el estilo de juego, y las animaciones que nos cuentan la historia mezclan cosas muy buenas con otras horrorosamente feas, desmereciendo en parte el producto final. Una pena.



El motivo por el que no hay un multiplayer, y por el que nos cuesta creer que finalmente salga uno es el mismo estilo del juego. Uno está todo el tiempo poniendo el mapa para dar órdenes y marcar destinos, y mientras hace esto el juego se mantiene en pausa, y es necesario que sea así.
Entonces, ¿cómo solucionarán esto? Tal vez la quiten por completo, o tal vez hagan algo totalmente diferente, manejando una única unidad... El tiempo lo dirá.
Después de haber visto la historia completa, no tenemos dudas de que imaginación no les falta.

En conclusión, el juego tiene una gran calidad técnica, la historia apesta al mismo tiempo que atrapa cada vez más a medida que avanzamos. Significa un cambio al estilo de juego que nos tienen acostumbrados, tiene la dificultad justa dado que habrá misiones fáciles al comienzo, pero luego ya tendremos que jugarlas un par de veces para ganarlas y es muy entretenido y adictivo. Sin duda alguna, una extraordinaria combinación.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un más que digno sucesor de Battlezone.
LO QUE SI: Acción y estrategia juntas. El apartado técnico es muy bueno. A pesar de ser prácticamente un clon de Battlezone, significa un cambio con relación a los juegos que estaban saliendo.
LO QUE NO: Cuesta acostumbrarse al helicóptero. No tiene multiplayer.

83%
EXCELENTE

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubisoft / Micro Byte
INTERNET: www.prorally2001.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4X, 500 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98/Mi/2000.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP o cable serial. Dos jugadores en la misma PC.

PROMEDIO 78%

Pro Rally 2001

No sólo de simuladores vive el hombre

Por Diego Eduardo Vitorero

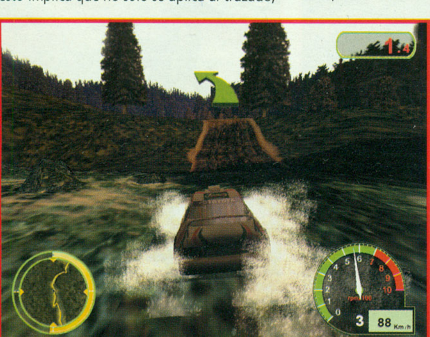
No esperen encontrar en Pro Rally 2001 el mejor juego en esta categoría del automovilismo, tampoco esperen tener la cantidad de opciones ni la simulación de manejo que tiene Colin McRae Rally 2.0. Pero por más que el nuevo juego de Ubisoft no esté a la altura del de Codemasters, es la alternativa más acertada para quienes buscan juegos más simples de Rally. Veamos porqué.

Hay varios rasgos del juego que hacen que deje la simulación de lado, para meterse de lleno en un tono más arcade. Estos son, sin duda, las opciones que tenemos a la hora de ajustar el auto entre las etapas de un Rally, una física en el auto algo exagerada a la hora de doblar y el daño físico en el auto, el cual no es tan realista como otros excelentes simuladores de Rally.

En Pro Rally 2001, encontrarán 24 etapas, las cuales se desarrollan en 12 países distintos, algunos de estos son Kenia, Inglaterra, Córcega, Finlandia, y Argentina. ¡Sí, el Rally de nuestro país dice presente! También se respetaron las pistas propias de cada zona, y esto implica que no sólo se aplica al trazado, sino que también a la composición en cuanto al material en su superficie como barro, asfalto, nieve, o combinación de varios.



En el menú principal tendrán una lista para acceder a los modos de juego, entre los cuales se incluyen el típico arcade, una carrera contra reloj y otros dos que creo que son los principales: escuela y campeonato. En la escuela, nuestra misión es la de pasar las diferentes pruebas, éstas van desde giros a 90°, slalom, un tramo por nieve, el uso del freno de mano y muchas otras más que se refieren a técnicas que son moneda corriente en una etapa de Rally. Lamentablemente, sólo podremos entrar en un campeonato si pasamos cada uno de los exámenes de los que consta la "escuelita". El campeonato está dividido en tres categorías, - Grupo N, Kit Car y Grupo A WRC (World Rally Car)- en las que tendremos que pasar las primeras para poder entrar en las más difíciles; obvio que cada una tiene los modelos de autos que corresponder a su clase, pero por desgracia, algunas clases no tienen la cantidad de autos que corren en ésta.



El esfuerzo de los programadores por darle un buen aspecto visual a PR2001 dio sus frutos. No hace falta tener una placa de video aceleradora con soporte de 32 bit para el aspecto visual del juego cambie de forma abrupta; como sí pasa en Colin McRae Rally 2.0. Los modelos de los autos tienen un excelente nivel de detalle y, además, los efectos que generan las cubiertas cuando pasan por los distintos tipos de materiales, hacen que se vean tal cual pasaría en la realidad.

Para quienes no cuenten con conexión a Internet o no tengan una LAN casera, Ubisoft se apiadó y puso a disposición el modo "split screen" o pantalla dividida, que nos permite jugar contra otra persona en la misma máquina.

Creo que está muy claro quien es, por lo menos por ahora, el rey en lo que a juegos de Rally se refiere por su realismo y calidad en prácticamente todos sus aspectos. Pero si lo que buscan es un juego en el que no se les complique demasiado la cosa, en Pro Rally 2001 lo encontrarán, y de sobra.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego basado en competencias de Rally que los menos exigentes sabrán apreciar.
LO QUE SI: Gráficos y efectos en general. Tiene una escuela de manejo para los más novatos.
LO QUE NO: Física algo "descontrolada". Algunas áreas no son muy realistas, aunque otras sí.

78% MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Volition / THQ
INTERNET: www.summoner.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 400MHz, 64 MB RAM, 800 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, CD-ROM 6x, Windows 95 / 98 .
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía LAN e Internet.

Summoner

¿El Señor de los Anillos, Episodio IV?

Por Hernán Fernández

Joseph de niño cometió el error de invocar un demonio para proteger a los suyos. Lamentablemente, su pueblo fue destruido y todos sus amigos y familiares asesinados, pero no exactamente por el enemigo. Se deshizo del anillo que le dio ese poder y juró nunca más invocar una criatura en su vida... ¡si así hubiera sido, no sé cómo se hubiera llamado este juego!

Volition nos trajo muy pocos juegos hasta ahora, en realidad nada más que dos... y si vamos al caso uno es la continuación del otro, el espectacular Descent Freespace y su más espectacular segunda parte. Por eso sorprende que se haya aventurado a meterse de lleno en el mundo de los RPG.

Pasar de tremendas batallas estelares con enormes naves espaciales una más grande que la otra, a un ambiente medieval fantástico típico, con magia, monstruos, tesoros y un mundo que salvar no debe ser laburo fácil, pero los de Volition se pusieron las pilas y lograron algo mucho más que decente.

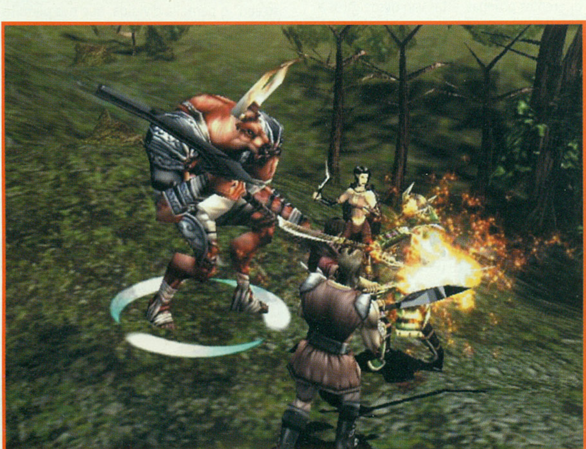
La historia se centra en Joseph, un campesino que nació con una extraña marca en la mano que lo identifica como *Summoner*. Joseph posee el poder de invocar seres elementales y controlarlos. Después de la macana que se mandó en su pueblo natal, lanzó su anillo a un pozo de agua, pero sin embargo muchos años después el anillo volvió a su poder y ahora tiene que cumplir con su designio de recuperar las otras tres sortijas antes que caigan en manos inapropiadas.

En su camino por los dos enormes continentes que forman el mundo de Summoner se van a unir a su grupo otros tres personajes: Flece, una hábil y sensual ladrona; Jekhar, un antiguo amigo de su pueblo natal que perdió a toda su familia cuando Joseph invocó al demonio y busca vengarse; y Rosalind, una maga que aspira a convertirse en una excelente hechicera en pos de proteger los pergaminos sagrados de la Orden de Iona. Aparte, queda un lugar libre que puede ser usado por una de las muchas exóticas criaturas -Golems, Minotauros, Imps, etc.- que Joseph puede invocar en ayuda del grupo gracias a los anillos de poder que vaya encontrando.

El engine de Summoner nos muestra el mundo completamente en 3D, con enormes niveles, mucho detalle y efectos de partículas bastante buenos. Los lugares son vastos, tanto sean ciudades, castillos o bosques, en los que cada tanto veremos hermosísimas catedrales y otras construcciones muy bien realizadas y que inspiran un ambiente épico en el juego. Las ciudades están divididas en sectores y cada una es un tremendo laberinto de calles en donde sin ayuda del mapa sería casi imposible no perderse, aunque al poco tiempo que recorremos los lugares reconocemos esquinas y calles por lo dife-













rentes que son entre sí. Algo a destacar es la opción de *full antialiasing*, apenas reduce los frames por segundo y mejora notablemente el acabado de la imagen. Si tienen una placa que se la banque no duden en ponerlo.

El sonido soporta EAX y cumple a la perfección con su función, y para el apartado musical compusieron cerca de 150 melodías diferentes para cada lugar y escena del juego, ambientándolo a la perfección.

Un problema bastante molesto es el manejo de las cámaras, aunque tenemos mucha libertad a la hora de acomodarla: podemos elegir entre dos vistas, una normal y otra elevada, girar y hacer zoom. Cuando estamos en lugares abiertos no hay mucho problema, pero en lugares cerrados se empieza a notar que algo anda mal. La cámara tiende a ponerse en lugares incómodos y no funciona muy bien lo de hacer invisible los obstáculos. En casi todos los mapas interiores se toma un punto de vista alto que no nos permite ver más allá de unos pocos metros. En consecuencia, se nos puede venir un ejército de bichos encima y no lo vamos a ver hasta que nos esté pinchando los huesillos. Ojo, no digo que siempre sea un problema, sino que en algunos momentos puede irritarnos.

Summoner es un RPG al estilo Diablo o DarkStone, donde los personajes empiezan en nivel 1 y progresan luchando contra criaturas y resolviendo quests. A cada nuevo nivel ganan puntos para repartir entre las habilidades, con lo que evolucionan a nuestro *piacere*. Aparte de la experiencia, también vamos a recibir oro por nuestras victorias con el que poder equipar a todos, al estilo de los juegos mencionados. Cada cosa que les pongamos encima va a ser representada sobre el personaje, cada espada, armadura o casco tiene sus propios gráficos en 3D que se reflejan en el juego.

El combate a simple vista parece demasiado simple, ya que al principio sólo tenemos que clickear un enemigo y ahí va la banda a pegarle, pero, por el contrario, es necesaria una cuidada dosis de estrategia al momento de pelear. Factores como la dirección de los ataques, la altura y la habilidad modifican las posibilidades de golpear y el daño producido. Una buena disposición del grupo resulta fundamental ya avanzado el juego. También podemos modificar los ataques apretando ciertas teclas antes del golpe, con lo que vamos a obtener resultados especiales. Esto queda claramente demostrado por los números, símbolos y palabras que aparecen sobre la cabeza de los combatientes. Si sumamos a esto que, como en otros juegos, podemos pausar, mirar la escena y dar órdenes, resulta una manera interesante de llevar a cabo las batallas.

Los enemigos y los demás personajes del grupo no poseen una muy buena IA. Esto incluye a los monstruos invocados, que no son tan importantes como uno podría deducir del nombre del juego. A veces podemos estar peleando con un bicho a pocos metros de un enemigo y éste ni siquiera se da cuenta, así como los personajes del grupo no nos ayudan de la mejor manera posible en las batallas y a veces se empecinan en darse cabezazos contra una pared, en vez de ir adonde les indicamos.

Bueno, aunque la historia no aporte nada de originalidad -lo de los anillos me suena conocido- tiene tantas vueltas y tropiezos que vamos a estar enganchados por un buen tiempo. Los objetivos son definidos y lineales pero, como ya es normal en este tipo de RPG, vamos a poder completar montones de misiones secundarias que no afectan a la historia principal aunque alargan la vida del juego. El inconveniente resulta en que por momentos, y si aceptan todas las quests propuestas, van a tener una tremenda lista de como 20 cosas para hacer; y no todos quedan anotadas de manera muy clara, resultando que cuando ya por fin conseguimos la dichosa espada que nos encomendaron buscar, no sabemos dónde está el que nos encargó buscarla...

De todas formas, si les gustan los juegos tipo Diablo o DarkStone, y tienen la paciencia para soportar las molestias provocadas por los dudosos movimientos de cámara, no duden en darle una mirada. Los aventureros no se sentirán defraudados. En multiplayer (encontrarán servidores en *www.thqmultiplay.net*) el combate resulta agresivo y bien realizado, aunque no tarda demasiado en cansar; sin duda, el fuerte de Summoner está en su modo single player.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG al estilo DarkStone o Diablo pero mucho más profundo y detallado.
LO QUE SI: Los excelentes gráficos, las animaciones, el sonido y la historia.
LO QUE NO: Graves problemas de cámara por momentos, pobre IA.

79%
MUY BUENO

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Waterloo

Napoleon's Last Battle

Por Pablo "Wellington" Balut

La misma compañía que hizo Sid Meier´s Antietam! nos trae un juego que une la estrategia en tiempo real y por turnos, basado en los famosos enfrentamientos napoleónicos que culminaron con la Batalla de Waterloo en 1815, una batalla larga y penosa que fue representada muy acertadamente. Por supuesto, hasta alcanzar el famoso momento en Waterloo deberemos atravesar varias refriegas interesantes.

Dentro de los *wargames*, la serie de las Guerras Civiles que comenzaran con Firaxis constituyen los mejores exponentes del género para los fanáticos. En el caso de Waterloo, que utiliza el engine de Gettysburg y Antietam!, no la podríamos recomendar a los novatos, pero sí y sin ninguna duda a los expertos, que disfrutarán del mismo excelente diseño con algunas novedades. Esta vez los gráficos son de 16 bits y hay más formaciones que contemplan la necesidad de defender un ataque de caballería con formaciones de infantería adecuadas, más la posibilidad de ocupar edificaciones estratégicas en el campo de batalla. El marco histórico ha sido tenido en cuenta, como es habitual, así que podemos seleccionar entre unos 60 tipos de uniformes, y la mayoría de los 30 escenarios disponibles (se pueden generar batallas al azar) son representaciones de los auténticos. Es posible hacer zoom, mirar con detalle los uniformes, diferenciar de inmediato al Duque de Wellington o al mismo Napoleón Bonaparte, etc. Con errores mínimos, como la falta de una animación más conseguida o ciertos problemas de inteligencia y rendimiento, Waterloo es un muy buen título.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: BreakAway Games
INTERNET: www.breakawaygames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores vía TCP/IP.

PROMEDIO **71%**

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Star Trek: Away Team

Por César "Ferengi" Isola Isart

Debería haber una sección especial para los juegos mediocres que salen de Star Trek. Esos que ilusionan a los trekkers por meses, gracias a que se basan en una buena idea, que muestran fotos impresionantes en sus sitios oficiales y que terminan siendo sólo una caja bonita en la estantería. Star Trek: Away Team sería un miembro honorario del club, ya que su apartado técnico es excelente y pisa en un terreno desconocido para los juegos que salieron de esta licencia, dado que es una especie de Commandos, con la sutil diferencia, por supuesto, de la ambientación y los personajes. Entonces, ya tenemos buenos gráficos y buen género, sólo nos falta ver si es molesto, aburrido y monótono hasta el cansancio. Respuesta: *Sí*. Y para peor, Activision, o se confundió algunos ítems, o se asesoró con algún fanático de Babilonia 5. Porque sino, no se explica de dónde sacaron que los bolianos -unos pitufos algo excedidos de peso que sólo se interesan por verse azulados y a lo más que aspiran es a ser hermosos- son fuertes y resistentes. Pero claro, al lado tenemos a los andorianos, cuyo pasado está infestado de guerras, según la serie, pero que aquí no les llegan ni a los talones a los andorianos. ¡Inexplicable! Encima, para entusiasmar un poco a los fanáticos, vamos a encontrarnos con algunas voces amigas, en este caso la de Worf y Data, y así se cierra el cuadro, esperando el próximo fracaso trekker. Roguemos que Dominion Wars, Bridge Commander, Borg Assimilator y todos los futuros lanzamientos sean, aunque sea, un poquito más entretenidos...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.stawayteam.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 Jugadores vía LAN

PROMEDIO **52%**

REVIEWS

ESTRATEGICOS

The Settlers IV

Por Durgan A. Nallar

Me gustan los juegos de estrategia en tiempo real. Son algunos de mis preferidos. Y aunque la serie de los Settlers me gustó en un principio, ya no tanto. Esta cuarta entrega del juego -uno de los más populares, en realidad- es prácticamente más de lo mismo y no aporta nada extraordinario.

El objetivo primordial del juego es expandir el reino (hay en el medio una historia de ángeles traicioneros, un tal Morbus y su séquito de descarriados) construyendo y guerreando. Tradicionalmente los Settlers tenían un componente mayor de interdependencia económica que sus pares como Starcraft o C&C, era muy débil el sistema de combate. Ahora eso cambió, y las tres facciones, vikingos, romanos y mayas (chau a las valkirias) luchan por la supervivencia y por afianzarse como el mejor de los reinos a lo largo de tres campañas. Para ello cuentan con distintos recursos a recolectar y una unidad especial cada una. Gráficos y movimientos han sido mejorados, y mantienen su aspecto de dibujito animado.

The Settlers IV no es un mal juego. Lo pesado, a mi criterio, es el hecho de que no es posible controlar a los aldeanos mientras no los convertimos en unidades militares o especiales. Hasta ese momento, el juego se encargará de asignarles una actividad sobre la base de lo que edificamos. Todo es muy complejo de construir, porque hay que cumplir varios pasos y colectar distintas clases de materia prima por cada tipo de unidad. No hay diversión en eso. Podría haber sido más simple.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Byte Software
INTERNET: www.bluebyte.net
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO **62%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

F1 World G.P. 2000

Por Diego Eduardo Vitorero

Cuando alguien piensa en juegos que basan su licencia en la categoría máxima del automovilismo, lo primero que se le viene a la mente es, sin dudas, la saga Grand Prix o en su defecto alguno de los juegos de EA Sports. Todo lo que venga después puede ser una ruleta, donde no se sabe a ciencia cierta qué es lo que puede pasar con tal o cual producto y el efecto que puede producir entre los fanáticos del género. El caso de este juego que publica Eidos entraría en segundo término, ya que no se sabe de qué se trata y qué tan bueno puede ser hasta que lo jugamos por un par de horas. Y después de jugarlo por varias más, tuve que llegar a la conclusión de que, en algunos aspectos, es una falta de respeto para sus competidores. Digo esto porque me parece que de simulador no tiene nada, ya que hay ciertos aspectos del juego en este modo, principalmente en lo que a física del auto se refiere, que no justifican para nada su compra sabiendo que tenemos otros productos más completos y de muchísima mejor calidad. Por el lado del modo arcade, es prácticamente una representación de cualquier máquina con forma de auto que podemos encontrar en los locales de video juegos. Para este modo arcade, tendremos para elegir el nivel de dificultad -todo va a acompañado por una voz de fondo que nos menciona por lo que estamos optando-, nuestras siglas, escudería y listo el pollo, ya estamos en pista. Lo que más rescato de F1 World Grand Prix 2000 es la parte gráfica, pero no más que eso. Si no se quieren llevar un verdadero chasco, piensen en otro juego: hay muchos que son mejores que éste.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lankor / Eidos
INTERNET: No hay información disponible
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO **55%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Off-Road

Por Diego Eduardo Vitorero

El nuevo juego del brazo británico de Rage, publicado como Redneck Racing en USA, combina una de las ramas del mundo de las 4x4 que más me gusta, con un tono arcade bastante bien logrado a cada momento. Igualmente no se crean que es una maravilla, tiene buenas opciones de juego, tiempos mínimos de carga, pero a decir verdad no aporta nada nuevo al género y aunque fuese el primer juego de *off-road* tampoco sería la gran cosa. Sólo puedo recomendarlo para los fanas del barro y todas esas cosas que le gustan a su servidor. Lo mejor que pude rescatar de este juego fue que, cuando jugamos un campeonato, se mezcla la opción de manager con lo que es el juego en sí. Esto quiere decir que, apenas ganamos nuestra primera carrera, ya nos comienzan a llover las ofertas para pasarnos de equipo para el próximo año, a lo cual podemos decir que sí o que no, y seguir escalando posiciones. También podemos manejar ciertos aspectos de la parte financiera y otras cositas más como éstas. Algo que tengo que reconocer es que nuestros oponentes tienen una buena inteligencia artificial, aun en los niveles más bajos de destreza. En cuanto a la parte gráfica, me veo en la obligación de criticar aspectos que hacen que pierda algo de calidad. Un claro ejemplo es cuando seteamos las condiciones climáticas para correr con lluvia, y los cuadros por segundo caen de forma abrupta haciendo que se arrastre un poco. Si quieren probar con otro tipo de juego en lo que a esta categoría se refiere, me parece que se van a quedar con las ganas, ya que no hay algo realmente bueno en lo que a estos juegos se refiere.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rage
INTERNET: www.rage.co.uk
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO **68%**

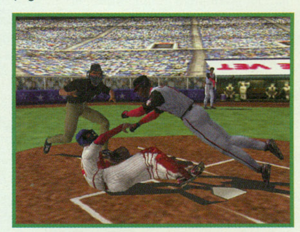
REVIEWS

DEPORTES

High Heat MLB 2002

Por Diego "Jerry" Vitorero

Hay veces en las que uno quisiera transmitir al lector un motón de cosas. Emociones, sentimientos, pasión por el deporte son alguna de ellas. A veces creo que lo logro, y otras supongo que no. Con el béisbol pasa algo parecido en cuanto a que, por más que no sea uno de los deportes que más adeptos tiene en el mundo, en el béisbol todo pasa por el sentimiento hacia este deporte en particular. Con pocas, pero marcadas diferencias con respecto a otros años, High Heat MLB 2002 se perfila como el mejor juego de béisbol por otro año más. Aún sigue siendo superior a sus competidores, como Triple Play Baseball 2002. ¿Pero qué es lo que lo hace realmente tan fabuloso? ¿Serán las opciones del juego? ¿El diseño? ¿La alta jugabilidad? ¿Realismo? Es todo lo anteriormente dicho y mucho más, la gente de 3DO no dejó nada librado al azar. También tiene algunas fallas. Una es que el relator narra de forma precisa el desarrollo del encuentro, pero llega un momento en el que se torna un poco inanimado y repetitivo. El sonido no ha cambiado mucho con respecto a otros años, es una deuda pendiente que los responsables en esta área tienen con los fanáticos del béisbol. Está muy claro que la serie High Heat Baseball, en esta ocasión y como lo viene haciendo desde hace varios años, aventaja a la competencia por varias carreras, como es costumbre desde siempre y se perfila, por cuarto año consecutivo, como el mejor juego en su categoría. Unas últimas palabras para finalizar este review... ¡Aguante el Béisbol!



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 3DO
INTERNET: www.3do.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO **80%**

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Maxis / Electronic Arts

The Sims House Party

Por Durgan A. Nallar

Había pasado la fiebre por Los Sims cuando yo me puse a jugar. No hace mucho. O sea que me había perdido buena parte de una de las ideas más originales y mejor plasmadas de la que se tenga memoria en nuestro hobby. Es difícil no sentirse inmediatamente subyugado por los milagros que Will Wright obró en Los Sims.



Jamás hubiera pensado que simular la vida cotidiana de las personas fuera tan entretenido y, sobre todo, tan adictivo. El secreto del juego, claro, también reside en su extraordinaria interface. Guiar a los pequeños sims en sus tareas diarias, estudiando, yendo a trabajar y haciendo los quehaceres domésticos es fácil. Guiar a Ferzzola, si vamos al caso, es mucho más complejo. Hay cosas que yo mejoraría, agregando acciones automáticas que me descarguen del trabajo de ir y venir con el mouse asistiendo a las personitas virtuales en casi cada actividad. Para eso, imagino, habrá que esperar a The Sims II.

La mejor faceta del juego, de todas formas, es la que nos permite relacionar a los sims entre sí. Más allá de que uno tenga que brindarles más comodidades que a un preso político, el objetivo final parece ser la eterna expansión del vecindario. Cuando cada casita está colmada de parejas y horribles niñitos brincando por todas partes, Los Sims se torna un juego inmensamente rico y lleno de posibilidades, una enorme pecera humana de vidas que parecen reales. Es un juego extraordinario, que lleva meses desarrollar en toda su extensión.

Esta expansión hace hincapié explícitamente en el mejoramiento de las relaciones sociales de nuestros pequeños glotones. House Party, al igual que la expansión anterior, Livin´ Large, requiere tener instalado The Sims para funcionar, aunque no necesita de Livin´ Large.

House Party proporciona una serie de herramientas para organizar fiestas y partuzas entre los sims, como por ejemplo un sistema telefónico que se encarga de invitar a varias personas a la vez y un servicio de *catering* para agasajar a nuestros invitados. Ahora es posible pedir comida a domicilio y todo, salvándonos de tener que cocinar, e inclusive de tener que aprender a hacerlo. Vienen varios muebles nuevos, algunos de los cuales ocupan muy poco espacio y resultan ideales para acomodar en las casas de menor tamaño o con poco espacio vital; por supuesto, hay todo un nuevo set de motivos decorativos para las tres nuevas mansiones que aparecerán en el vecindario.

Como todo es fiesta, es posible reunir a los invitados en una piscina con luces o en torno a una fogata con guitarreo y todo. También hay chicas que salen de tortas (¡ah, cuántos recuerdos!), y chicos para las damas o damos, claro, disfraces de todo tipo y hasta un mimo que se encarga de imitar los movimientos de los sims o de hacer las típicas muestras de arte invisible; un recurso que utilizaremos para evitar que los invitados se aburran. Más de 20 temas musicales, que van desde el reggae hasta el rock, ayudan a animar las fiestas durante horas y horas. El lenguaje tontín de los sims -incomprensible pero divertido- también se extendió, y ahora los cositos cantan y charlan como cotorras.

En síntesis, y lo más importante de esta expansión, es que las fiestas contribuyen enormemente a que los sims se relacionen con mayor efectividad. Es muy curioso ver los resultados de las diversas uniones que, inevitablemente, se suceden durante las fiestas, y que en general suelen ramificarse afectando la vida cotidiana de los pequeños sims, haciéndoles la vida más fácil y abstrayéndolos de tanto trabajo. The Sims: House Party, es actualmente el mejor *reality show* en existencia, incluso el más espontáneo y fiel. Lo único criticable, entonces, es que en la cruda realidad uno no se pueda enfiestar tan a menudo.

LO QUE SI: Mejora las relaciones de los sims.
LO QUE NO: Algunos aspectos de la interface.

80%



¡Este mes se viene con todo!
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEO JUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 28
The Simpsons
¡Un informe especial con los juegos de la familia más copada de la tele!
Winning Eleven 5
Si te gustó la versión de PSOne no podés perderte este golazo para PS2
ZONE OF THE ENDERS
DEVIL MAY CRY
POKEMON STADIUM 2
TODO LO QUE QUERES SABER ACERCA DE GRAN TURISMO 3 A-SPEC

3DMark 2001

Una puerta hacia el universo de los benchmarks 3D

La competencia entre los diseñadores de hardware siempre ha sido una dura batalla. Los discos duros son cada vez más veloces y tienen mayor capacidad, los microprocesadores realizan más operaciones por segundo y por supuesto las placas de video se han convertido en uno de los mercados más importantes del entretenimiento en la PC. Estos componentes poseen diversas variables que lo definen, velocidades de lectura / escritura, ancho de banda, tiempos de acceso, capacidades de relleno, polígonos por segundo y por supuesto el precio. ¿Pero, cómo podemos elegir entre la gran diversidad de hardware que existe a nuestra disposición?

Por Mariano Firpo

3DMark es un software desarrollado para poner a prueba diversos aspectos o variables que se encuentran ligados a las aceleradoras 3D o placas de video. De esta manera podemos darnos una idea de cómo se comportan realizando nuestras propias pruebas o viendo los resultados obtenidos por otras personas a través de la red.

Estas pruebas de velocidad se suelen denominar *benchmarks* y brindan un estándar de comparación que nos orienta sobre cuál es el producto que se adecua mejor a nuestras necesidades.

Estos software de pruebas existen desde hace muchísimos años y en general están diseñados específicamente para obtener resultados sobre un tipo de hardware en particular (3DMark 2001, LanMark Pro). Otros, por su parte, hacen análisis que brindan información sobre el sistema en general, pero al abarcar diferentes componentes tienden a ser menos detallados con los resultados (SiSoft Sandra, Dr. Hardware, Wintune).

En general, las aceleradoras 3D han evolucionado muchísimo y por lo tanto el software para hacer los benchmarks tiene que estar actualizado, proporcionando así datos confiables con los cuales podamos comparar. Esto también nos permite realizar pruebas sobre tecnologías de última generación que sólo serán implementadas en los juegos varios meses después.

Los primeros programas disponían de pruebas precarias para medir el rendimiendo de las placas. Solíamos observar cómo giraba una tetera o un cubo formado por polígonos y ésos eran los mejores ensayos. Al comparar estos datos con el rendimiento en los juegos podíamos ver grandes discrepancias, lo cual nos indicaba que los resultados carecían de valor y no podían correlacionarse.





Esto lastimó seriamente la confianza sobre los resultados obtenidos por los llamados benchmarks sintéticos y en general hubo una migración hacia otras pruebas realizadas sobre juegos de última generación. El problema de utilizar estos benchmarks reside en la lentitud con la que aparecen juegos con nuevas tecnologías, por lo que se tiene que esperar cerca de un año para poder ver los resultados aplicables a placas que incluyen nuevas características. MadOnion.com se ha percatado de lo sintéticos que resultaban sus programas y ha incluido en sus dos últimas versiones de 3DMark pruebas o *benchs* basados en el engine del futuro Max Payne. Esto permite poner a prueba varias de las

características que se incluyen en las placas de última generación.

3DMark 2001 puede aprovechar las ventajas que nos brinda DirectX 8 (Vertex Shaders, Pixel Shaders, Point Sprites), tiene soporte y pone a prueba diferentes estilos de Bump Mapping (DOT3 o Environmental Bump Mapping), y también mide los rendimientos con efectos conocidos como FSAA o compresión de texturas. Una desventaja de 3DMark 2001 consiste en su incapacidad para brindar los rendimientos sobre juegos basados en OpenGL. Es muy común ver que ciertas placas brindan resultados excelentes en OpenGL mientras que no sucede lo mismo con los juegos programados para Direct3D. Siendo 3DMark 2001 un software desarrollado especialmente para poner a prueba las aceleradoras sería importante que tuviéramos la opción de ver algunos resultados sobre la norma de Silicon Graphics.

El programa necesita una máquina poderosa para correr, por lo que será necesario que dispongan de: un procesador Intel de 500MHz o superior, 128 MB de RAM, Windows 98/SE/Me/2000, una aceleradora decente con 32 MB de RAM y por supuesto 100 MB en el disco rígido para instalar el programa.

3DMark 2001 PRO -la versión paga- también incluye una utilidad para realizar búsquedas comparativas en diferentes sistemas, una aplicación para correr una serie de pruebas predeterminadas y algunas imágenes de referencia.

El programa se encuentra entre las herramientas del XCD 2 o puede ser descargado en su versión normal si disponemos de una conexión a Internet desde el sitio *www.MadOnion.com*, aunque sus casi 40 MB pueden hacer desistir a los usuarios de Dial-Up. El costo para registrar el programa en su versión PRO (que incluye características más "profesionales") es de 39,95 dólares.

3DMark permite una configuración total de sus características. Podemos elegir la resolución, la profundidad de colores, activar o no el FSAA, elegir el sistema de T&L que nos sea conveniente o simplemente descartar algunas de las pruebas que no deseamos realizar. Algunas de ellas son similares a las demos que podemos encontrar en la mayoría de los juegos pero utilizan un gran número de efectos visuales; otras partes consisten en animaciones o scripts de muy alta calidad basados y, por último, algunos tests que comprueban la capacidad de la placa para rellenar texturas -Fill Rate-, utilizar efectos especiales como DOT3, Pixel Shader, FSAA o simplemente poner en pantalla secuencias compuestas por una gran cantidad de polígonos.

Las pruebas son en general atractivas y capaces de poner al límite nuestro hardware, permitiendo ver diferentes secuencias: una camioneta cargada de armas atacando un mech gigantesco, la famosa escena de la balacera de The Matrix volcada a la PC, el vuelo de un dragón que intenta destruir una ciudad y otros escenarios que componen un excelente paquete.

Muchos programas brindan información útil sobre nuestro sistema pero pocos ponen a prueba de forma intensiva nuestras aceleradoras. 3DMark es uno de los mejores y puede tomarse como parámetro para realizar comparaciones serias basadas en DirectX 8. Claro que muchos de los juegos que vemos hoy en día corren sobre OpenGL; en estos casos será necesario que realicemos pruebas separadas para ver el rendimiento de nuestro hardware de video o esperar hasta una nueva versión de 3DMark que contemple tal clase de tests.



OpenAL

El futuro API de sonido

Debajo de la galera de los ingenieros de Creative Labs nos espera un nueva sorpresita en materia de sonido que promete hacer nuestra experiencia en juegos una verdadera película. OpenAL es la nueva propuesta que nos permitirá escuchar música en juegos utilizando las conocidas técnicas cinematográficas en audio.

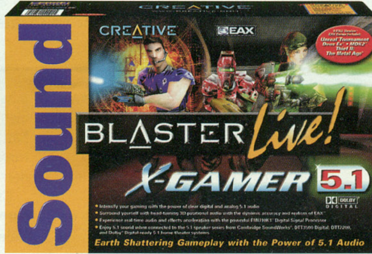
Por Martín A. Espelosin

Parece mentira que hayan pasado casi dos años desde que Creative Labs introdujo en el mercado sus placas Sound Blaster Live! haciéndonos vibrar en cada juego que soportara aceleración de sonido mediante DirectSound y sus extensiones EAX (y ganando la pulseada con su archirrival A3D). A pesar del suceso, estos muchachos no descansan y tras lanzar una reedición de las placas Live! en el formato 5.1, tienen preparado un as bajo la manga para nuevamente sorprendernos y seguir pegándole duro a Aureal. La pregunta del millón es: ¿por qué aparecieron placas diciendo 5.1 en sus cajas? La respuesta es simple: la leyenda "5.1" se refiere a la cantidad de canales de audio disponibles, 5 satélites o parlantes y un subwoofer. El ".1" es simplemente para denotar que la frecuencia de audio se encuentra una década por debajo de las demás, o sea que el subwoofer representa todas las frecuencias bajas, o los bajos como comúnmente se los conoce.

Música en 3D

OpenAL duplica la cantidad de opciones que hoy en día podemos encontrar en el API de Microsoft, destacándose la posibilidad de poder mezclar música en el formato 5.1 sin perder una pizca del rendimiento global. Esto permitirá a los juegos incluir pistas de audio utilizando sonido Dolby Digital, que las placas Live! podrán decodificar y mezclar conjuntamente con el sonido posicional, todo en tiempo real.

El nuevo y prometedor formato es de plataforma abierta. Esto implica la posibilidad de ser utilizado en cualquier sistema, ya sea Windows, Mac o Linux. Actualmente se ha convertido en moda el hecho de ofrecer libremente un algoritmo de programación para que los desarrolladores lo utilicen



como herramienta.

Sin duda el sistema de sonido Dolby Digital es capaz de ofrecer una experiencia excepcional a los jugadores o a los fanáticos del cine. Resulta muy tentadora la posibilidad de escuchar música en la misma forma que lo hacemos en el cine, pero sentados en la comodidad de nuestro sillón frente del monitor.

Aunque el Dolby Digital comprime a razón de 12 a 1, no sería posible la inclusión de audio en el mismo CD que el juego, es por eso que se piensa seriamente en utilizar el formato MP3 para la inclusión de estas pistas, aunque debido al consumo mayor de recursos de este formato se hace difícil mantener constante la cantidad de cuadros por segundo. Como solución se debería utilizar un conjunto de algoritmos nuevos que permitan un balance mejor en la performance.

Otra alternativa sería la inclusión del nuevo estándar en audio Prologic 2, que se convertirá en poco tiempo en el candidato ideal para reemplazar al Dolby. El Prologic 2 hace uso de una mejor técnica de representación de sonido Surround. Las mejoras en este formato derivan del uso de canales separados para la mezcla de sonidos provenientes del ángulo posterior del receptor, pudiendo realizar efectos más individualizados en cada canal. Imagínense el hecho de poder descomponer un solo sonido en la sumatoria de varios más y a cada uno aplicarle algún efectito como de reververancia o de reflexión de ondas para simular lo que realmente ocurre en el mundo real. Además tendrá un rango de frecuencia mayor y más continuo, dado que por simplicidad se trata de eliminar frecuencias inapreciables para el oído humano con el objetivo de disminuir el tamaño del archivo.

En los laboratorios

Actualmente, este formato no hace utilización de aceleración vía hardware. Todo el procesamiento de los pesados algoritmos matemáticos cae sobre la CPU, con la consecuente caída de rendimiento global. Creative ya está trabajando en unos nuevos drivers para sus placas que puedan hacer uso del mismo a través de su procesador de señales digitales. Y lo mejor de todo es que, al utilizar OpenAL en los juegos, no habrá que deshabilitar ninguna opción porque DirectSound y EAX trabajan en forma conjunta con OpenAL, combinando el sonido posicional con el audio Surround para alegría de nuestros tímpanos. ¿No es fantástico, o alguna vez se imaginaron usando dos APIS como OpenGL o D3D juntos en un mismo juego, con lo mejor de las opciones de cada uno? Esperemos que esto se haga realidad. Cambiaría la forma de programación de aquí en adelante.

No dudamos que en poco tiempo más estén presente las opciones ya mencionadas, para nuestro deleite, y que empiecen a aparecer títulos que lo soporten o al menos patches para juegos clásicos. No me pierdo la oportunidad de jugar a Undying o a Thief con sonido y música ambiental igualito que en el cine.

Desde lo profundo de mi corazón, este formato se merece un sincero aplauso... CLAP, CLAP...

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Logitech
INTERNET: www.logitech.com
PRECIO: $179
PUNTOS DE VENTA: CD MARKET

WingMan Formula Force GP

Un volante Force Feedback al alcance de todos

Logitech lanzó a fines de septiembre de 2000 una versión renovada y más económica del volante WingMan Formula Force que fuera lanzado en 1998. En este caso, el sucesor no se quedó con la pole.

Por Fernando Martín Coun

A primera vista impacta el contraste entre negro y rojo, pero al examinar mejor el volante se deja entrever un plástico con terminaciones desprolijas y una goma roja que proporciona buen grip, aunque es un poco incómoda por la rebarba de los bordes. Las dos grandes paletas para hacer los cambios que traía la versión anterior fueron reemplazadas por dos pulsadores cuadrados que sobresalen en la parte posterior del volante. Sobre el frente incorpora cuatro botones configurables en todos los juegos, dos de ellos muy cómodos (los superiores).

El sistema de agarre es muy simple y efectivo, consta de dos tornillos de plástico que se ajustan manualmente por encima del escritorio de forma precisa sin tener que realizar el menor esfuerzo.

La pedalera cumple con la función de una manera más que aceptable ya que no se desliza y tiene una diferencia en el recorrido y la fuerza entre el freno y el acelerador, aunque no posee Force Feeback. Ambos pedales pueden configurarse de manera independiente como dos ejes distintos, lo que me permite frenar y acelerar a un mismo tiempo aumentando la sensación de realismo.

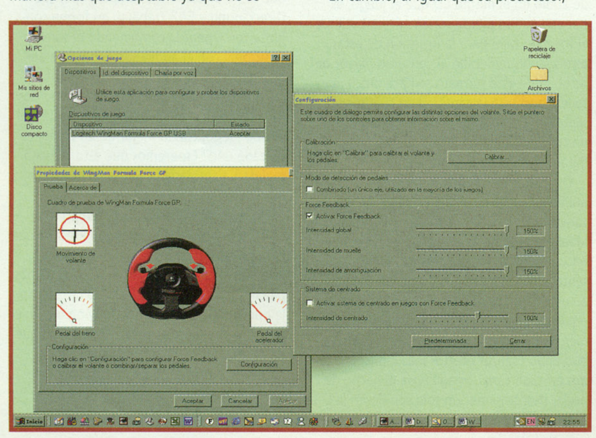
Ahora, lo más importante: El soporte Force Feedback. Comparado con la versión anterior, WingMan Formula Force GP tiene menor intensidad de efectos. Para sentir los movimientos, y transpirar un poquito, sólo un poquito, es necesario configurar la intensidad al máximo (150 %) en los drivers y también en los juegos. A esta desventaja podemos sumar que los motores internos generan un ruido excesivo al producirse dichos efectos.

En cambio, al igual que su predecesor, posee un ángulo de giro de aproximadamente 200°, lo que proporciona un manejo bastante holgado a la hora de agarrar las curvas más cerradas: "treinta, horquilla derecha".

La respuesta en los juegos testeados fue despareja. En Need For Speed: Porsche Unleashed, hubo que desactivar el efecto que produce el motor porque generaba una vibración excesiva que opacaba al resto de los efectos, que son excelentes. En Colin McRae 2.0 y Screamer 4x4 no se encontraron problemas y se siente muy bien al manejar. El soporte en Midtown Mandes 2 y en Rally Championship es poco efectivo en cuanto a intensidad. La sorpresa me la llevé con Grand Prix 3 ya que cuesta bastante mantener el auto derecho porque el volante comienza a sacudirse para todos lados, cosa que no pasaba con WingMan Formula Force.

Los drivers son muy sencillos de configurar y no tuve ningún problema al instalarlos en Windows 98 ni en Windows Me.

Lamentablemente esperaba más de este volante, pero por el precio que tiene, no es un producto para despreciar y más si son fanáticos de los arcades de conducción. Piensen que un volante Force Feedback decente en nuestro país no baja de los trescientos pesos.





EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Contra todos nuestros pronósticos, parece que este año la competencia por estos lados va a estar más reñida que nunca, ya que apenas estamos en mayo y ya tenemos una selección de aquellas. En esta oportunidad, otra de las compañías que suelen frecuentar esta sección, como son los amigos de Valusoft, nos presentan su arma secreta para tratar de ganarse un lugar en el podio. Yo diría que tienen muy buenas posibilidades. Vean por ustedes mismos.

X-Scooter

ARCADE para llorar
Por Santiago Videla

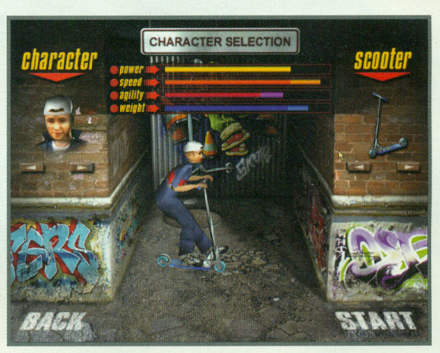
Hasta ahora, yo creía que los juegos basados en prácticas no muy convencionales o en deportes extremos como el paracaidismo, el alpinismo o el surf, con todo y sus mini bahías, eran de los pocos que tenían esa virtud tan especial de no calentar ni bajo amenaza de muerte, pero por alguna razón siempre tuve la sensación de que por algún lado debía haber alguna otra disciplina con estas peculiares características.

Finalmente, a mediados del mes pasado, cuando llegué a mi oficina listo para comenzar un nuevo día en este sufrido laburo, la respuesta a mis sospechas estaba esperándome sobre mi escritorio, casi como si se estuviera burlando, y no era para menos... después de todo ¿quién iba a ser el gil encargado de revisarlo?... Su seguro servidor, por supuesto, quién más sino.

Aprovechándose de la fiebre mundial que están desatando los simpáticos Scooters, mejor conocidos como monopatines en nuestro país, a los muchachos de Valusoft se les ocurrió la brillante idea de hacer un juego ideal para que los amantes de estos chiches transpiren adrenalina sentados frente al monitor, sin los riesgos de partirse el alma al bajar el cordón de la vereda. Como podrán apreciar, el resultado fue una estupenda mención que sin dudas será tenida en cuenta cuando entreguemos los Premios 2001.

X-Scooter es un juego que vendría a ser algo así como el hermano no reconocido de Tony Hawk Pro Skater, en el que a la vertiginosa velocidad de medio kilómetro por año tendremos que agarrar unos simbolitos parecidos a los de los premios Xtreme antes de que se nos acabe el tiempo.





Hasta aquí esto parece una tarea fácil, pero si tenemos en cuenta que no podemos acelerar y doblar al mismo tiempo, la dificultad aumenta... y en qué forma.

Esto sin mencionar que la respuesta de nuestro cubiforme protagonista a los controles deja mucho, pero mucho, pero mucho que desear (en lo personal desearía que estos juegos alguna vez se los encajen a otro). (N. del E.: Eso *jamás*, Oso vago, muhaha.)

Su engine, que tiene toda la facha de estar a medio terminar, agrega un grado extra de dificultad para los intrépidos monopatineros que se le atrevan, poniendo colisiones fallutas a diestra y siniestra, que de la mano de unos gráficos que rozan la época de las 286 hacen que hasta las demos que vienen con las placas de video más berretas parezcan el sueño del pibe.

Como dije en otras oportunidades, este año parece que la mano por esta sección va a estar muy movida, ya que cada vez son más los que hacen hasta lo imposible con tal de ganarse su lugar en nuestro pequeño salón de la fama. Por lo pronto, tengo que reconocer que X-Scooter es un importante miembro de esta sección, que casi con seguridad conseguirá algún reconocimiento a la hora de repartir los galardones de fin de año, ya que entre tecnología, gráficos, jugabilidad y todas esas cosas tan importantes en un buen juego, ha formado un conjunto que merece ser aplaudido antes de revolearlo por la ventana.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Valusoft
INTERNET: *No*
SOPORTE MULTIPLAYER: *Menos*

4%

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

Cómo me convertí en Shogun

La táctica del puente

Por Leonardo Panthou

Shogun: Total War. La última ofensiva. Problema: un puente de por medio. Desempolvé *El Arte de la Guerra*, de Sun-tzu, el tratado militar más antiguo que data del siglo VI a.C., y Métodos Militares, escrito por su bisnieto Sun Pin. Así fue la última batalla, el final de la guerra y el preludio de una nueva era.

No fue fácil convertirme en Shogun para finalmente ejercer mi control sobre todo el Japón, a pesar de que había logrado eliminar a todos los clanes opositores desde el comienzo de la guerra. Luego de cortar las cabezas dirigentes, el grueso de mi campaña se había concentrado en reprimir los grupos rebeldes residuales diseminados por todo el mapa. Después de un largo proceso de expansión y conquista, sólo me quedaba tomar el último gran reducto rebelde. Se trataba de la provincia de Kawachi, exactamente en el centro del Japón. Por todos los flancos la invadí con 6.000 hombres, cuidándome de dejar una reserva de tropas defendiendo las provincias limítrofes. Una vez dentro pude contar 8.000 cabezas enemigas.

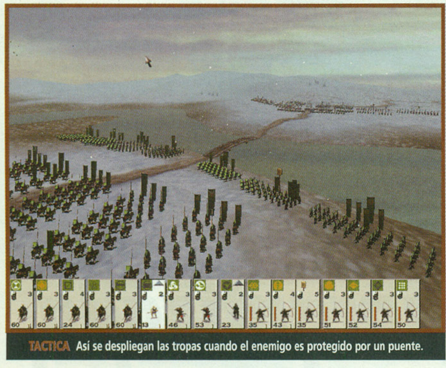
Además de su gran número, los rebeldes tenían otra ventaja. Estaban protegidos por el que fue, durante mucho tiempo, mi más temido enemigo: un puente. Fui vencido varias veces bajo esas condiciones pero cada derrota me ayudó a refinar mi táctica. Anteriormente resolví la situación mandando fuerzas que doblaran al enemigo en número. Por cada soldado que perdían, yo perdía dos. Una masacre ineficiente. Además, como Sun-tzu lo indicaba: "Para el ejército no es importante que el número de tropas sea más numeroso, porque eso sólo significa que uno no puede avanzar agresivamente. Es suficiente reunir a la propia fuerza, analizar al enemigo y tomarlo. Sólo quien carece de planeamiento estratégico y desdeña al enemigo será inevitablemente capturado por otros". Pero ahora, como ambos bandos teníamos refuerzos para rato, mi victoria tenía que ser rápida, mi estrategia, acertada, y su ejecución, precisa.

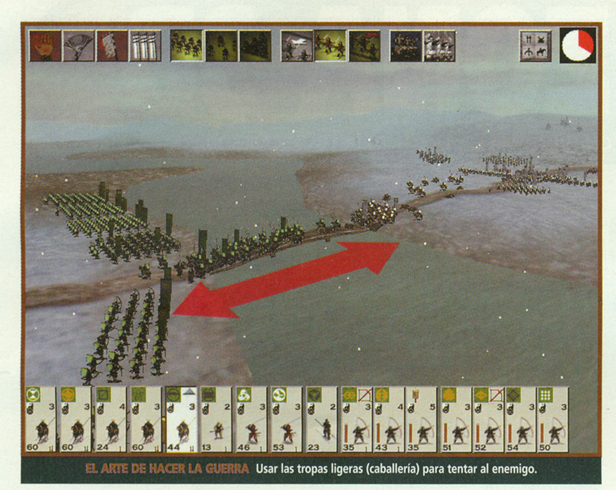


LOS PUENTES DE KAWACHI Mi último objetivo: la provincia de Kawachi.

Antes de proseguir repasé otros pasajes de Sun-tzu: "Si conoces a los otros y te conoces a ti mismo, tu victoria no se verá en peligro. Si conoces el Cielo y la Tierra, tu victoria será completa". El comandante no sólo debe conocer sus fuerzas, sino que debe también analizar al enemigo y sus capacidades, y luego actuar en consecuencia. Sun-tzu también menciona que "la más alta realización de la guerra es atacar los planes del enemigo, [...] luego atacar a su ejército". Aquí se revela el concepto táctico de atacar planes en lugar de las fuerzas reales. Tenía que conocer a mi enemigo, tenía que atacar su plan.

Entonces, ¿qué haría mi enemigo para defender el puente? Por mi experiencia sabía que haría retroceder sus arqueros lo suficiente para que no sean alcanzados por las flechas que salgan desde mi costa. Al frente pondría infantería defensiva de armas largas (*naginata* y *yari samurai*). Además, es sabido que las unidades que defienden un puente reciben un bonus en combate. Cuando mis fuerzas intenten cruzar serían recibidas por una lluvia de flechas. Al llegar al otro extremo, si mi enemi-


TACTICA Así se despliegan las tropas cuando el enemigo es protegido por un puente.



EL ARTE DE HACER LA GUERRA Usar las tropas ligeras (caballería) para tentar al enemigo.

go sigue los consejos de Sun-tzu, las golpearía cuando un tercio haya cruzado, un tercio esté en el puente y el resto del otro lado. Esta situación me hizo recordar el terreno envolvente del que hablaba Sun-tzu: "Donde la entrada es estrecha, el regreso es tortuoso, y con un pequeño número pueden golpear a nuestras masas, es terreno envolvente". Cruzar el puente situaría a mi ejército en un terreno análogo. Este tipo de territorio puede retardar el progreso de un ejército y convertir las fuerzas más agresivas en un blanco vulnerable. ¿Qué hacer entonces? Según Sun-tzu: "En terreno envolvente usa la estratagema". Tenía que engañar a mi enemigo.

Desplegué mi ofensiva siguiendo el consejo de Sun-tzu: "Quien posee excelencia en mover al enemigo se despliega en una configuración a la que el enemigo debe responder. Ofrece algo que el enemigo debe atrapar. [...] Así, el ejército se establece por medio del engaño, se mueve por medio de la ventaja y cambia a través de dispersarse y reunirse".

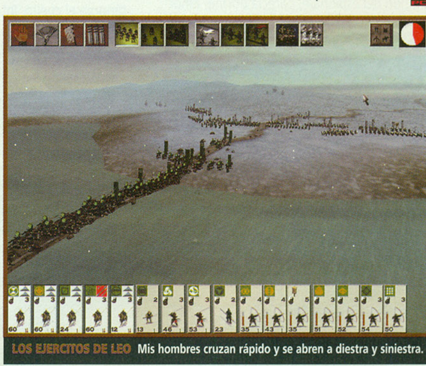
Coloqué dos grupos de arqueros a cada lado del puente, sobre mi lado de la costa (los enemigos siempre se alejan lo suficiente para que mis flechas no los alcancen desde esa posición). Los arqueros tenían que estar amontonados, para maximizar su poder de fuego y sincronizar sus disparos. Inmediatamente después, bien pegados a los arqueros, formé mi caballería en largas filas. Era importante que estuvieran bien cerca del puente, porque eran útiles para intimidar a los enemigos que decidieran aproximarse y, además, porque tenía que aprovechar rápidamente cualquier oportunidad para formarlas del otro lado. Sun Pin describe diez objetivos tácticos para los cuales es ventajosa la caballería, entre ellos "para abrir puentes grandes y pequeños" y "al moverse contra un enemigo, para llegar primero".

La fila central de caballos iría rápidamente de un extremo al otro del puente para atraer a los enemigos. Según Sun Pin, "Errores tácticos deliberados y pérdidas menores son los medios a utilizar como carnada para el enemigo". Aunque los caballos son rápidos y pueden esquivar bien las flechas, algunos caerían por los proyectiles enemigos.

Sun Pin recomendó: "Emplear algunas tropas ligeras para probarlos, comandadas por algún oficial inferior pero valeroso. Enfocarse en la huida, no buscar la victoria". Era importante que esta fila central de caballería mantuviera su posición (Hold position) porque la idea era que siempre regresase a mi extremo del puente cuando se lo ordenara. En cambio en la modalidad "Engage at will" correría el riesgo de insubordinarse y trabar lucha del otro lado del puente, en una posición desventajosa. Cuando un pequeño grupo enemigo llegó al puente, una parte fue recibida por mis flechas. Al resto lo dejé alcanzar mi costa para que abran un frente reducido. Como mi frente era más amplio, los pude envolver. "Así somos muchos, y el enemigo pocos", diría Sun-tzu. Si el enemigo se hubiera quedado comprimido en la boca del puente nuestros frentes hubieran tenido el mismo tamaño.

Entre idas y venidas, ataques y contraataques, apliqué esta táctica hasta que su vanguardia de lanceros y caballos quedó debilitada y retrocedió un poco. Sun-tzu: "Si el enemigo abre la puerta, debes correr hacia adentro". No perdí un momento. Disparé a mis hombres por el puente y formé a todos mis caballos del otro lado. Sun Pin: "Varias unidades que se mueven por turnos son el medio para pasar los puentes". Los arqueros pasarían después, luego de que los caballos hubieran asegurado su posición. Afortunadamente no hizo falta. Me imagino sus caras de pavor y sorpresa cuando vieron a mis caballos extenderse rápidamente. Comenzaron a retirarse. Hasta ese momento las pérdidas habían sido equitativas, así que decidí desequilibrar las cosas. Entre los diez usos para la caballería que contempla Sun Pin, el tercero es: "para perseguir a los esparcidos y golpear a los caóticos". Puse a mi caballería de elite en formación abierta y con un doble clic la mandé a todo galope a cortar las cabezas opositoras que huían, sin orden y sin honor, hacia el horizonte.

Resultado: 292 de mis honorables hombres perecieron, pero me llevé 437 cabezas enemigas en esta gloriosa batalla que será recordada por generaciones. El resto de los rebeldes se refugió en el fuerte, que sólo tardó un Verano en caer. ¡Victoria total!



LOS EJERCITOS DE LEO Mis hombres cruzan rápido y se abren a diestra y siniestra.

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

La indomable Cate Archer

Una cita romántica con No One Lives Forever

Por Durgan A. Nallar

Frankfurt, 6:45 AM. La nieve se precipitaba lentamente aquella noche, acumulándose sobre las angostas callejuelas y los tejados. Mi aliento desaparecía ante mis ojos en una fugaz nube de vapor. Refregué las manos y crucé colgándome de la cuerda. Tanto frío era un alivio luego del calor agobiante que resquebrajaba Buenos Aires.

Salté a la cornisa de madera cubierta de nieve, cuidando que nadie me viera. Había poca gente a esa hora, aunque las guirnaldas que adornaban la fiesta reciente seguían encendidas, y cada tanto los faros de un coche trazaban un embudo de luz. Justo debajo de mí, dos guardias de H.A.R.M. estaban enfrascados en una ruidosa conversación.

Me asomé a la ventana cubierta de escarcha. Desde la habitación llegaba el resplandor del fuego encendido en la chimenea. Cate Archer, la Operativa más famosa del mundo del espionaje, parecía dormir, amordazada y atada a una silla. Su pecho (sus grandes pechos, ah) se movían regularmente. Había dos matones vigilándola. Aspiré hasta llenar los pulmones del gélido aire alpino, y entré sin más contemplaciones. Los vidrios estallaron hacia adentro, seguidos por la planta de mi bota, y el primer guardia se encontró de repente con una flecha atravesándole el cuello. Intentó decir algo, pero sólo le salió un gorgoteo. Se desplomó. El segundo guardia disparó una ráfaga de metralla, pero falló cuando Cate utilizó una de sus torneadas piernas para golpear el arma. Yo estaba apuntando la ballesta a la cabeza del tipo.





El cuerpo cayó pesadamente, con el cráneo atravesado de lado a lado. Cate sonreía debajo de la mordaza. A varios tejados de allí nos esperaban dos motonieves. Escapamos.

No fuimos demasiado lejos. Y no a causa del grupo de soldados de H.A.R.M. que había intentado acorralarnos en vano y ahora estaba sangrando en la nieve; no logramos atravesar el campo minado porque en la balacera se habían roto las gafas detectoras de Cate. Recuerdo el tronar de los helicópteros antes que todo se volviera negro. La explosión nos había dejado inconscientes.

Una celda, quién sabe dónde. 8:24 PM

Al despertar me encontré encadenado a una viga, en calzoncillos. Para colmo, eran mis peores calzoncillos. Estaban gastados y tenían agujeros. Un sudor frío me humedeció la frente. Cate estaba amarrada allí cerca -no había guardias- pero, maldita sea, seguía perfectamente vestida con el ajustado catsuit naranja y blanco. ¿Acaso los de H.A.R.M. eran *idiotas*? Su pecho, digo, los enormes pechos, ah, se inclinaban mientras ella se retorcía lentamente para liberar sus muñecas de las ataduras. Me contempló con los largos ojos verdes como el océano. No pude evitar volver la mirada al escote de la agente Archer. Había unas gotitas de transpiración allí, entre esas dos tiernas montañas. *"Uh"*, dije. Sin dejar de retorcer su sinuoso cuerpo,

Cate anunció que había averiguado el secreto de H.A.R.M., y que no podría creerlo. "Si logramos escapar de ésta", susurró, "UNITY finalmente tendrá ventaja".

H.A.R.M. eran los malos, y UNITY los buenos. Eso lo sabe cualquiera que haya jugado a No One Lives Forever. Lo que no todo el mundo sabe es que el FPS de Monolith, que elegimos en XPC como Arcade 3D del Año, está basado en hechos reales, sucedidos en la década de 1960. H.A.R.M. no desapareció, y hasta nuestros días UNITY sigue en pie velando por la seguridad mundial. Claro que no siempre H.A.R.M. está tramando dominar el mundo y UNITY intentando salvarlo (o dejar todo como está, para bien o para mal); varias veces a la semana, los Operativos de ambas facciones se reúnen por Internet, aprovechando el tiempo muerto y el enorme ancho de banda de sus respectivas oficinas, a jugar H.A.R.M. vs. UNITY, el modo asalto del juego que les rinde homenaje. ¿Por qué no? Las armas son alucinantes, y tantas, que hay para todos los gustos. Son una treintena de skins. El patch #2 que acaba de salir -y que encontrarán en el XCD del mes pasado- mejora el juego por Internet. Así es que el modo H.A.R.M. vs. UNITY es un clásico de las tardes aburridas que los Operativos solemos pasar entre misiones.

Todo estaría bien, y el mundo seguiría en paz, ignorante de sus enemigos y guardianes, pero desde hacía unas semanas que la balanza estaba inclinándose hacia el lado de los malos. Los Operativos de H.A.R.M. ganaban una y otra vez. UNITY no pegaba una, y el ambiente estaba poniéndose al rojo vivo. Al parecer, H.A.R.M. había encontrado la manera de adelantarse a los movimientos de UNITY. Daba la sensación de que los terroristas podían observar en tiempo real los monitores de sus adversarios, aún desde el otro extremo del mundo. Los matones de H.A.R.M. coordinaban con tanta eficiencia sus ataques adelantándose a las tácticas de UNITY, que parecía imposible



ganarles. Lo más curioso es que había ocurrido de un día para el otro. Hasta entonces, ambos equipos combatían parejo y todos eran felices.

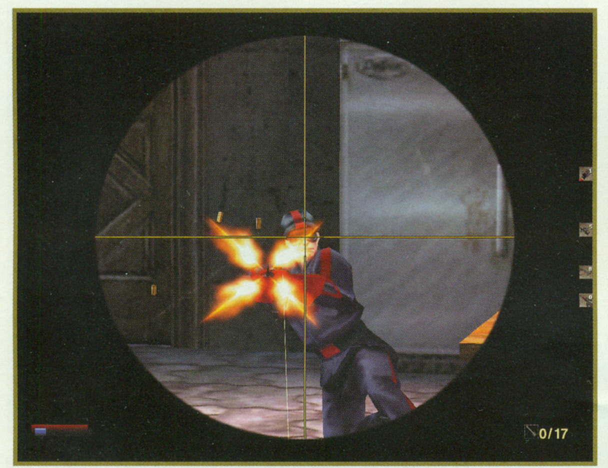


El comando decía sospechar que H.A.R.M. tramaba algo. Si había conseguido desarrollar una tecnología de espionaje tan sofisticada como para penetrar los sistemas de seguridad de UNITY, el mundo real corría peligro.

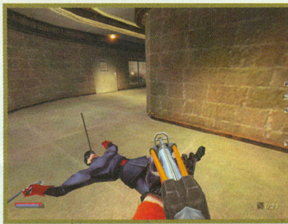
De esas resultas, y como soy el único Operativo que mantengo una relación profesional con el mundo de los juegos para PC, me habían asignado al caso y, tras hacer contacto en Berlín Oriental con la agente Cate Archer, las pistas nos habían llevado hasta un lujoso hotel en los Alpes Suizos. Tonto de mí, enseguida había relacionado las palabras "Cate" y "hotel", pero la fascinante espía escocesa no me había dado bola. De todas formas estaba excitado por trabajar con la Operativa Archer en persona. Hasta arribar a Frankfurt, tras la pista de la baronesa Erika Von Boessen, quien tendría oculta la tecnología de espionaje usada por H.A.R.M., habíamos atravesado por situaciones similares a las del juego: es decir, habíamos tenido que infiltrarnos en un palacio marroquí (salvé a Cate poniéndole mi cuerpo a la balacera; ah, haría cualquier cosa por ganarme su amor), fuimos atacados por asesinos de H.A.R.M. en vuelo hacia Hamburgo (debimos apoderarnos en caída libre de los paracaídas de los terroristas que habían saltado, porque nosotros no teníamos, pero como el de Cate no funcionaba le pasé el mío y me comí un terrible porrazo), hundimos un buque petrolero y tuvimos que bucear hasta las profundidades (debí pelearme a fierrazos con un tiburón y decenas de buzos armados con lanza harpones mientras Cate recuperaba el diario del Capitán, que nos conduciría al escondite de la Baronesa), nos introdujimos en varias bases pertenecientes a las Industrias Von Boessen (salvé a Cate muchas veces a costa de golpes y contusiones de todo tipo), robamos una caja de seguridad (cómo me dolieron los lásers), cruzamos Europa en un tren de lujo atestado de Operativos de H.A.R.M. (me caí bajo las ruedas de la locomotora, pero salvé a Cate), huimos a través de la campiña inglesa a bordo de dos viejas motonetas (detuve yo sólo los ataques del helicóptero, para que Cate no corriera peli-

H.A.R.M. VS. UNITY

Este modo asalto es una especie de Counter-Strike ambientado en las famosas películas de espías de los '60. Se eligen los bandos y se intenta vencer; es simple, efectivo y muy divertido entre cuatro o más jugadores. En el XCD2 encontrarán el MAP PACK #2 (8.38 MB) que trae 5 mapas para asalto y 3 para Deathmatch común. Para jugarlo es necesario parchar el juego al menos con el UPDATE #1. En **www.nolfnews.com** encontrarán más detalles y mapas nuevos hechos por los jugadores.









gro), nos colamos en un cohete rumbo a la estación espacial de H.A.R.M. (hay una nueva ahora) para investigar los archivos de la baronesa, nos deslizamos en motonieve bajo un puente repleto de soldados armados con bazookas y finalmente un escocés bruto me arrancó todos los dientes a las trompadas y anduve colgado de un funicular disparando metralla a los helicópteros del enemigo mientras la preciosa espía me miraba con entusiasmo. Situaciones similares a las del juego, coincidencia. Cate no sólo había demostrado con creces su experiencia como Operativa, además la había visto varias veces utilizar su felino cuerpo para dejar boquiabiertos a nuestros captores.

No acababa de pensar en eso cuando la puerta voló en pedazos. El estruendo encendió las alarmas al instante, pero vi que Cate había logrado soltarse. La onda de impacto había dejado en jirones su catsuit y volatilizado mis pobres calzoncillos. ¡Vaya cuerpazo! Corrió hacia mí en medio de la humareda, con sus senos desnudos y tiznados por la explosión, y mientras abría con su hebilla especial el cerrojo de la cadena que me aprisionaba, me dijo que antes de que nos encerraran había dejado tras sí unos cuantos lápices labiales, de esos explosivos que usan las mujeres espías. Huímos a través de pasillos y ascensores. Hubo otro estallido. Cate usó de nuevo su hebilla, esta vez para envenenar a los guardias (las mujeres tienen tantos trucos) y nos hicimos de unas buenas ametralladoras. El resto, es una historia sangrienta.

Cuartel General de UNITY PowerPlay, Argentina. Una semana más tarde.

Mr. O´Varssan observaba el mapamundi mural, dándonos la espalda. Sobre la fina madera de su escritorio descansaban las ciento ochenta fojas del informe que Cate y yo habíamos redactado acerca del secreto que mantenía en vilo a todas las organizaciones de seguridad del mundo (a esa altura, distintas agencias como la CIA, el FBI, CONTROL y CIPOL ya estaban enteradas del problema y a la espera del resultado de la investigación).

Cate permanecía de pie a mi lado, otra vez luciendo un incitante traje, tan pegado al cuerpo como una segunda piel. Yo, siguiendo sus consejos, me había puesto curitas de Disney, una camisa estampada en verde, bien sesentera, con unas Topper blancas en las patas, y trataba de sonreír ampliamente para mostrar la facha.

No habíamos logrado acabar con la baronesa, esfumada como por arte de magia del complejo, pero teníamos la clara conciencia de haber salvado al mundo. La misión había culminado con éxito, aunque sin el

UPDATES Y OPTIMIZACION

Se recomienda optimizar al máximo el juego y la conexión antes de ponerse a jugar. Primero que nada, agreguen los UPDATES #1 (CD2 de XPC 39), y #2 (CD del mes pasado). Instalen DirectX 8.0 (en el CD2) o DirectX 8.0a y asegúrense de tener los últimos controladores instalados para sus placas de video y sonido.
Si experimentan irregularidades en el audio, en Windows 98 SE busquen el ícono **Multimedia** en el **Panel de Control**, vayan a **Sonido** (reproducción) y hagan clic en **Propiedades avanzadas**. En la lengüeta **Rendimiento** lleven el marcador de **Aceleración de hardware** a la segunda posición contando desde la izquierda (aceleración básica). Lleven el marcador de **Calidad de conversión de la velocidad de muestreo** a la posición del medio.
NOLF es muy sensible al overclocking, por lo que si tienen un sistema en esas condiciones y experimentan colgadas o bajo rendimiento, prueben con la configuración normal del procesador.



final romántico que yo esperaba. De todos modos, me resistía a creer que tantas magulladuras y golpes, las costillas rotas, mis encías vacías y el cuerpo todo contusionado no servirían como un elemento de atracción irresistible.

-Entonces -dijo por fin Mr. O´Varssan, sin mirarnos- el secreto de H.A.R.M. era menos peligroso de lo que temíamos... Sin embargo, la pérdida de tantos agentes valiosos y los recursos invertidos no han sido en vano. H.A.R.M. verdaderamente tenía algo entre manos.

-Así es -coincidió Cate-, cuando juegan multiplayer en equipos, ellos se comunican por voz utilizando un hardware especial.

-En efte cazo, un Zidewinder GameVoize. Efo lez da una clara ventaja a da hora de coofdinar fuz ataquez y antizipar loz movimientoz de lof adverzarioz -tercié, sintiéndome realmente astuto.

Mr. O´Varssan se giró, apoyándose en el escritorio con los nudillos.

-Queda claro que H.A.R.M. no juega limpio. La diferencia entre escribir mensajes en pantalla para comunicar al grupo y oírlos en tiempo real es enorme. Es abismal.

-Sí, señor. En comparación, casi podría decirse que UNITY jugaba a ciegas.

-Ef un hafdware relativamente bagato -dije, observando las preciosas piernas de Cate, consciente de que Mr. O´Varssan estaba haciendo lo mismo y no trataba de disimularlo en absoluto-. Y ez pofible confeguirlo en laz mejodez cafaz de computafión del paíf... -Cate se aclaró la garganta-. Eh... no ef un chivo, zeñor, quife dezir que eftá al alcanfe de la gente común.

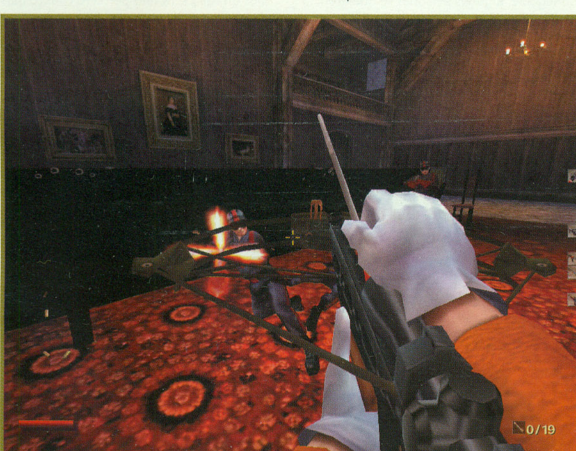
Mr. O´Varssan contempló pensativo los espléndidos senos de la Operativa. Parecía molesto.

-Agente Charlie -dijo-, si el caso está cerrado, ¿se puede saber por qué sigue disfrazado de Archer?

Cate se encogió de hombros.

-Después de hacer contacto con nuestros Operativos en Berlín, señor, y de comprobar que H.A.R.M. siente un temor reverencial hacia la mítica figura de la difunta Cate Archer, como usted me había asegurado, decidí asumir su personalidad en forma permanente. Con su permiso, señor.

-Pefdón, pefdón -interrumpí, tomándola (tomándola) del brazo-. ¿*Cómo* defíz?



UN CUESTION DE CONDUCTA

Jugar a NOLF es una experiencia única. Las sesenta misiones del juego son variadas y tan interesantes que admiten muchas formas de hacerlas. Al tener la libertad de ingresar a un escenario sutilmente, procurando pasar desapercibido o, por otro lado, entrar a lo bestia disparando a diestra y siniestra, NOLF requiere toda una filosofía de juego para obtener un disfrute auténtico. ¿Cómo es eso? Sencillo: hay que meterse en el cuerpo de Cate Archer, sentir que somos realmente espías en una misión casi suicida. Ver si podemos infiltrarnos sin llamar la atención de guardias, cámaras de vigilancia y haces de luz; movernos agachados para no hacer ruido, matar en silencio y deshacernos de los cuerpos con el ácido, o simplemente dormir al enemigo con el gas y desaparecer. Sólo cuando no quedan alternativas y las alarmas se disparan, ahí sí, a pelar la AK-47 y abrirse paso.

Apunten siempre a la cabeza, y usen las balas de fósforo cuando tengan muchos enemigos por delante.

Tengan presente que no deberían caminar entre los civiles con un arma desenfundada, porque el disturbio atrae a los guardias. Si hay varios de ellos reunidos, escóndanse en un lugar seguro, utilicen la moneda para llamar la atención de una víctima por vez, y finiquítenla rápidamente con el sniper o la ballesta. Los barriles explosivos pueden servir para distraer a los enemigos o causarles daño masivo, y es posible matar disparando por sorpresa a través de los vidrios de las ventanas.

A menudo, vigilar a los guardias mientras patrullan conduce a un secreto. Traten de no perderse nada entrando de repente a un escenario, ¡vayan poco a poco! La mira es una gran ayuda para detectar lugares u objetos de utilidad.

Si son jugadores experimentados, al comenzar la aventura elijan el modo Super Spy, o uno menor. En ese caso deberán pasar desapercibidos el mayor tiempo posible porque el número de enemigos es superior y las armas producen más daño. De todas maneras, si fallan (muhahaha) pueden reiniciar el nivel en un modo más fácil, ya que al principio de las misiones es posible cambiarse a cualquier nivel de dificultad.

Por último, una vez que terminen el juego, no corten los créditos: déjenlos pasar si quieren ver algo insólito y que termina de redondear una de las mejores aventuras del género.

LA COMARCA

UN ESPACIO DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Deus Ex

Filosofía barata y zapatos que no hagan ruido



Por Pedro Federico Hegoburu

Muchos siguen discutiendo la perfección de Deus Ex. Deus Ex no es un juego perfecto. Pero es un juego que se acerca a la perfección, o por lo menos, a lo que nosotros creemos que esto sea. Para ser perfecto no sólo debería ofrecer lo que hemos comprobado que tiene, sino que también debería corregir los pocos errores que se han deslizado (errores ya mencionados por el Oso Videla y Leo Panthou al escribir el review y la nota de esta sección en otras oportunidades).

Sin embargo, lo más problemático es tratar el tema de la perfección desde un punto de vista lo más objetivo posible, porque lo que yo veo como perfección puede no coincidir con el mismo concepto de perfección de otra persona. Deus Ex puede haber sido el juego del año para la gran mayoría de la comunidad lúdica, pero una parte de ella no lo alaba con tanta vehemencia, o directamente lo rechaza. Vale aclarar que al escribir esto solamente nos estamos refiriendo a la comunidad de jugadores que disfrutan los RPG, porque está claro que un fanático de otro tipo de juego no va a tener una opinión tan calificada sobre un género que no disfruta.

¿Cómo puede ser cierto esto? Es difícil creer que para algunas personas Deus Ex no sea un juego increíble, cuasi-perfecto, lo mejor del año pasado. Y vamos a caer en una explicación trillada, antojadiza, y que realmente no es una explicación: "sobre gustos nada hay escrito".

Una de las características más destacadas y alabadas de Deus Ex fue su historia, su flexibilidad para contar algo que tiene tres finales diferentes. Y aún con este hecho innegable, algunas personas se quejaron porque la historia "carecía de imaginación y estaba plagada de clichés". Un comentario completamente contradictorio con lo que la mayoría cree, pero como la diversidad de opiniones es algo común (y deseable), no nos queda más que aceptarlo.

Aunque no seamos tan radicales como los más acérrimos detractores de Deus Ex, podemos repetir nuestra opinión: el juego no es perfecto, pero se acerca a la perfección. Lamentablemente para todos, llegar a la perfección (no sólo en un juego, sino en otros ámbitos de la vida) es una tarea improbable. No decimos "imposible" porque los límites actuales del ser humano nos harían pensar que ése es el término adecuado, aunque diariamente veamos progresos impensados que nos obligan a corregirnos.

¿Qué es aquello de Deus Ex que lo acerca a la perfección, y qué es lo que lo aleja? Un juego de la categoría RPG (Role-Playing Game, o sea, "juego en el que interpretamos un rol") será más perfecto cuanto más



se asemeje a la realidad. Claro que esto es casi imposible de realizar, salvo que pongamos unos cientos de programadores durante unas decenas de años, y que estemos dispuestos a comprar un juego que recree el mundo y por ello venga en miles de CDs... A falta de este "realismo", debemos contentarnos con un juego que simule de forma más real algunas de las opciones disponibles a diario. Y aquí es donde cae Deus Ex, porque si bien no nos permite hacer todo lo que queremos (a veces la historia nos obliga a seguir un solo camino) podemos hacer casi todo, y de diferentes maneras. Por ello estamos de acuerdo con la opinión de Warren Spector (el principal responsable del éxito de Deus Ex) cuando habla de lo que él considera un buen juego: el objeto de Deus Ex es lograr aceptar al jugador como un colaborador. El juego debe permitirle al jugador actuar libremente, pero dentro de unos límites impuestos por el desarrollador que sean consistentes y bien comunicados.

El factor disonante en Deus Ex es ya un clásico de los juegos de computadora: la Inteligencia Artificial. La IA en Deus Ex es muy buena pero podría ser mejor, aunque si la comparamos con la IA de otros juegos en donde es mucho más esencial (por ejemplo, en los juegos de ajedrez, o en los de estrategia en tiempo real, donde la IA "es todo") veremos que Deus Ex sobresale. La recreación del comportamiento humano es de muy difícil concreción, ya que podemos hacer macanas hacia dos extremos: o la IA es demasiado conservadora (por ejemplo, el enemigo no se mueve ante un ruido cercano y sigue como si nada hubiera pasado) o es demasiado agresiva (por ejemplo, matamos a un enemigo en un sótano y suenan alarmas hasta en Alaska). Quien logre el punto medio entre ambos extremos, que podemos denominar "comportamiento real", será el vencedor.



Algo sobre Deus Ex 2

El estado actual del juego es el de "preproducción": ya se ha designado un equipo base para su desarrollo, mientras se lleva a cabo la investigación general, el desarrollo de la historia y los personajes, la definición de los objetivos, la decisión de cómo se va a crear el mundo del juego, y la definición sobre cómo van a trabajar los artistas y diseñadores al crear los mapas y el contenido. Como sucede con muchos otros juegos, Deus Ex 2 debe ser diseñado con tecnología que exista al momento de su publicación, y el juego debe ser competitivo para hacerle frente a juegos del futuro que hoy no llegamos a imaginar. La tecnología avanza a paso acelerado y eso obliga a los desarrolladores a refinar sus procesos de desarrollo. En estos momentos la calidad gráfica y lúdica de los juegos está por dar un salto abismal hacia delante, gracias al hardware cada vez más potente. Deus Ex 2 tiene la intención de aprovechar un más alto conteo de polígonos y mejores capacidades de audio, entre otras mejoras. Actualmente podemos decir muy poco del proyecto ya que recién comienzan a trabajar en él, pero de lo que estamos seguros es que no se tratará de una segunda parte común y corriente, y que tampoco será una especie de "add-on" o Deus Ex 1.5, sino que tendremos en nuestras manos una experiencia única.



Modus Moriendi (El arte de la muerte)

Hace un tiempo que vengo esbozando en mi cabeza un parámetro que en cierto modo categorice los juegos. Por ejemplo, clasificarlos entre aquellos que marcaron una época o crearon un género (por ejemplo, Doom, Civilization, Dune, etc.) y otros que, sin ser de tal magnitud como los anteriores, también dejen una huella a su manera. Y dentro de los FPS (me perdonarán que incluya a Deus Ex dentro de esta categoría, al menos para los fines de mi teoría) me parece que la importancia de un juego se ve por la capacidad de ser modificado y re-aprovechado; o sea, que se le haga un "mod". Así, confirmamos la importancia de Half Life (no sólo como un excelente juego en sí mismo, sino también como motor de ese maravilloso mod que es Counter-Strike). Y en cierto modo Deus Ex sigue este camino, en la forma del mod "Modus Moriendi" (el arte de la muerte).

Modus Moriendi es una serie de modificaciones que actualmente se centran sobre el modo Multiplayer. Para darnos una idea, planean hacer algo que sea una mezcla de Deus Ex, Counter-Strike, Capture the Flag, con énfasis en el juego por equipos. El grupo de entusiastas está dedicado a agregar nuevos tipos de juego a Deus Ex, entre ellos un modo Capture The Flag, además de modos Asesino, Escape y Sabotaje. También tienen planeado publicar paquetes de equipos y jugadores, implementar bots, y finalmente permitir la modalidad cooperativa que el juego pide a gritos.

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

Nacido el 25 de Mayo

Hoy presentamos: NAM (Nos Apodan Mikos)



GALAN MADURO Y SENSUAL Nuestras vidas en manos del miko... perdón, de Moki.

Por Rodrigo "Rolo" Peláez

Mi odio por Moki trepaba meteóricamente en los rankings. Llegó al puesto número 10 cuando el Miko demostró finalmente al mundo que mi vieja y querida K6-2 3D Now! recibía su energía de un hámster que hacía girar una ruedita en su interior (sin mencionar otras mentiras que dijo acerca de que Papá Noel era en realidad mi mamá).

El odio llegó al puesto número 6 en los charts cuando se negó a jugar a Hidden & Dangerous en repetidas oportunidades porque "Bigotín" (su gato) estaba constipado y lloraba en su regazo partiéndole el corazón e impidiéndole concentrarse en su rifle sniper.

Pero el mes pasado mi odio casi gana un Grammy y lanza su video en MTV cuando invitó a todos los Irrompibles a jugar un amistoso en e Counter-Strike contra un clan de mafiosos que utilizó sucias artimañas (algo así como que te inviten a un picadito en la plaza y terminen quebrándote los tobillos).

Encima les escribió una tonta nota alabándolos (Moki es como esas tías buenas que siempre quieren quedar bien con toda la familia) haciéndonos quedar como peleles cuando sabía que el resto de la Orden del Picor quería destrozar a esos mercachifles en una LAN y sin cheats de por medio.

Por eso, cuando me llamó el viernes 6 al celular y escuché su respiración entrecortada y gutural (era indudable que estaba sufriendo otro de sus ataques de adictor), corté inmediatamente.

Intentó comunicarse un par de veces más; pero no lo atendí. Entonces, utilizando sus sucios trucos de gitano timador, llamó a uno de mis compañeros de trabajo y lo convenció para que gritara a viva voz: ¡Operation: Flashpoint Multiplayer!

No pude contenerme, juro que lo intenté. Con todas mis fuerzas, créanme.

Ocurrió lo inevitable: me abalancé sobre el teléfono y pronuncié el (a esta altura mítico) ¡In Position!

Mi odio por Moki perdió sus quince minutos de fama y fue a parar a la batea de ofertas, junto a los CD´s de Chopin y Landriscina...

Kiss contra los fantasmas ¿¡traicionados por una LAN!?

Cuando me propusieron escribir esta nota, tuve que hacer valer mis principios negándome rotundamente.

"No, señor. Los Irrompibles sólo jugamos vía Internet y con módem. Nunca hicimos ni haremos notas hablando de nuestras experiencias en una LAN. No es ético, che."

Pero en la Editorial me convencieron fácilmente: o hacía la nota o me golpeaban (¿vieron la cara de Nallar y Videla en los archivos secretos de la Xtreme PC?).

Decidí entonces que era una excelente oportunidad para retratar las heroicas aventuras de Sebastián "Moki" Di Nardo, Fernando "La Hiena" Brischetto, Santiago "El Oso" Videla, y un seguro servidor con la hermosa Beta Testing que la gente de Bohemia (la empresa croata responsable de Operation: Flashpoint) nos había enviado gentilmente para que probemos el picor en misiones multiplayer, por el momento sólo en una LAN (muchachos-muchachos, tranqui-



JOVEN ARGENTINO NATIVO O POR OPCION Hoy Rolo tiene la bazooka en la espalda... mañana la tendrá en la cola.

los que en un mes aproximadamente lo estaremos jugando TODOS por la Autopista Virtual).

El millón de downloads que registraba la demo era otra buena excusa para salvar el honor, y las expectativas generadas por la propia revista con las dos notas que le dedicaron a este increíble fichinor en los dos últimos números hicieron que enfrentara al staff y les dijera, de frente y en la cara: "Ok. Escribiré unas líneas. Primero porque me debo a mis fans y segundo porque... porque Moki me lo pidió llorando, eso es." (Lo siento Moki, después te explico).

In Position

Llegamos a la Editorial con el viejo Miko bien entrada la noche.

Un par de máquinas con la Beta Testing de Operation: Flashpoint con Multiplayer (desde ahora BTOFM, para abreviar un poco; aunque parezca el ruido que provoca Inodorelli cada vez que cae con una bala en la cabeza) nos esperaban listas para ser exprimidas.

Mientras "La Hiena" y Moki (ahora sin comillas; no las merece) seteaban los parámetros del juego (en realidad las caritas que querían que tuvieran sus soldados durante el mismo; gente grande, che...), el "Oso" y yo apuramos un Capture the Flag como para ir calentando las cosas.

Tuve la pésima idea de asignar como jefe de pelotón a un bot que, de tan cuidadoso que era, nos obligaba a avanzar medio mapa cuerpo a tierra hasta la base enemiga.

El "Oso" se robó un Mi-24 y sobrevolaba una y otra vez el mapa con su helicóptero y MI bandera. Resultado: una paliza. Pero no fue mi culpa. Mi comandante era un mamón y aquí va un consejo: cuando jueguen CTF, pónganse ustedes al mando de su grupo o tendrán que soportar que nefastos como el Oso (por ser amigo de Moki, le quito las comillas) les lancen escupitajos desde el aire mientras intentan desplegar el mapa y averiguar dónde cuernos queda la base enemiga, porque esa información sólo la maneja el líder, por lo menos en esta Beta.

Lo que sí, no puedo dejar de contarles lo impactante que resulta escuchar a los helicópteros enemigos en la lejanía, acercándose vertiginosamente. Uno corre desesperado por las llanuras buscando cualquier roca o agujero donde ocultar el trasero de las trazadoras del enemigo... mete miedo. Ya se van a acordar que fui el primero en contarles esto...

Rescatando al soldado Rolo. Y a la Hiena y al Oso y a Moki también

Finalmente, los cuatro nos encontramos en el lobby del juego, donde elegimos jugar una misión cooperativa contra la máquina.

Drageamos nuestros nicks a la casilla del bando americano y elegimos nuestra función dentro del escuadrón: el Oso y yo como líderes, por nuestra reconocida capacidad; la "Hiena" llevando un hermoso bazukor y Moki y un bot como soldados rasos, faltaba más.

Después de pocos segundos y habiendo dado todos el ok correspondiente, un mapa con instrucciones sencillas apareció en nuestros monitores: tomar por asalto una pequeña villa al norte de nuestra posición, infectada de rusos; con la precaución de que probablemente los tovarish dispusieran de un tanque en su arsenal.

Trepamos a un jeep con la pésima suerte de que Moki nos ganara de mano y quedara al volante. Ni una gota de LAG, cuánto hermosor...

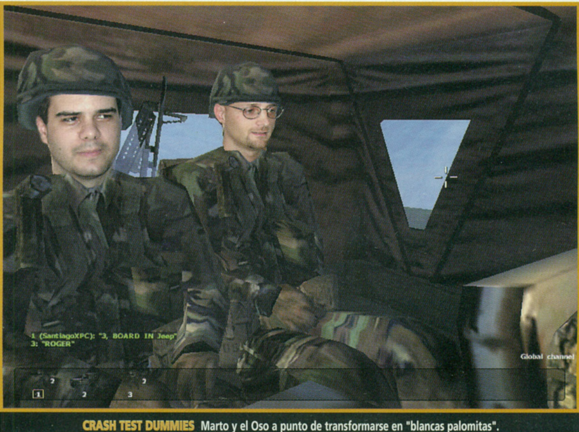
El Miko arrancó a toda velocidad, hizo un par de metros y lo estrelló contra un árbol, destrozando el parabrisas (recordé la primera nota de Los Irrompibles, cuando tiró nuestro vehículo a una zanja y casi hecha a perder una misión de tres horas de duración vía modem).



ROLO, UN TIPO AUDAZ Sacrificará su vida volando con Moki.

Nos bajamos para evaluar los daños. El bot reía a carcajadas porque lo habíamos dejado a pie y ahora compartíamos todos la misma miseria (ok-ok, en realidad el bot no reía y estaba más duro que una tabla; pero supongo que la gente de Bohemia va a sacar un patch corrigiendo este defecto para que cada vez que Moki tripule un vehículo, los bots y el enemigo se rían de nosotros).

El jeep estaba encajado en el árbol, y después de tironearlo e intentar empujarlo, finalmente se desatascó.



CRASH TEST DUMMIES Marto y el Oso a punto de transformarse en "blancas palomitas".

Nos subimos todos en él (todos menos ese estúpido bot que había dejado de reír, jeje) y nos acercamos sigilosamente a la villa.

Llegamos sin mayores inconvenientes (manejó el Oso, claro) y nos detuvimos a una distancia prudente para que no pudieran escuchar nuestro motor.

Lo siento pero no me aguanté: sabiendo que era una misión suicida, no quise dejarle a los rusos ni un jeep destartalado y le lancé una granada. Voló por los aires.

Mis amigos se lanzaron cuerpo a tierra y en la lejanía advertimos movimiento de tropas. Ahora sabían que veníamos y "La Hiena" me gritó cosas poco amables.

Nos acercamos a un risco y comenzó la acción.

El bot acababa de llegar agitado a nuestra posición, y el Oso, despiadado, le ordenó que se parapete en una casa que estaba unos cuantos metros frente a nosotros.

El pobre muchacho acató la orden y casi muere acribillado cuando Moki, distraído, lo confundió con un enemigo disparándole un par de ráfagas. La "Hiena" le gritó cosas poco amables.

Acto seguido, el Miko y yo, con nuestras M16's, abrimos fuego a la carretera principal que surcaba la villa cobrándonos las primeras víctimas, que patrullaban nerviosas la ruta. El bot nos ayudaba desde su posición, siempre cuerpo a tierra por si Moki lo confundía de nuevo.

El Oso tomó su pesada M60 y el pánico cundió en las filas enemigas cuando las pesadas trazadoras cruzaron la avenida de lado a lado.

¡HORROR!, había movimientos sospechosos en el bosque a nuestra izquierda.

Un par de granadazos míos y unas cuantas balas del Oso hicieron que los rusos se lo piensen mejor y no se asomen por ese flanco.

La "Hiena" comenzó a cargar su bazukor, inmutable frente a los impactos de bala que repicaban frente a él.

Escuchamos el sonido de un vehículo liviano: ¡un jeep ruso con cuatro tripulantes se acercaba a toda velocidad por una de las calles que cortaban la carretera!

Quise decirle a "La Hiena" que guardara sus misiles para objetivos más pesados pero un resplandor surgió a pocos metros, cegándome, y apenas si logré ver la sonrisa de mi compañero, que casi le dividía la cabeza en dos: el jeep recibió un impacto directo que lo hizo saltar sobre una verja y terminar en el patio trasero de una pequeña capilla, con cuatro cuerpos mutilados y chamuscados en su interior.

Eso sí que hizo ruido, porque automáticamente sentimos orugas que se acercaban (un tanque, no eran gusanos) y una violenta salva de cañon le arrancó la vida de cuajo a nuestro bot. Los cuatro restantes hundimos la cabeza en el fango.

La "Hiena" y yo nos acercamos velozmente al costado de la casa, donde alguna vez hubiera un recluta. Brischetto quería tener una buena ubicación desde donde lanzar su cohete y yo lo acompañé para intentar cubrirlo. El Oso corrió a ocultarse muy cerca de donde estaba el cadáver de su muchacho y, de paso, aprovechó para robarle un par de granadas al cuerpo humeante.

Moki lo siguió de cerca, pero certeros disparos de metralla del vehículo mecanizado impactaron en su pecho, fulminándolo instantáneamente. Su expresión de alegría no había cambiado en lo más mínimo cuando su cara golpeó duramente el suelo



BRISCHETTO ASESINO Bueno, parece que no es Moki el único torpe al volante.

escabroso del risco.

Fue demasiado para el Oso, que había observado a escasos metros cómo las trazadoras enemigas destrozaban a su amigo. Empuñó su M60, apretó los dientes y mientras abría fuego intentando eliminar al comandante del tanque que asomaba su cabeza, gritó alguna barbaridad en ruso que por suerte ninguno de los sobrevivientes entendió (probablemente, ni siquiera los rusos).

Un par de soldados a pie flanquearon el tanque y, rodilla en suelo, con un par de gatillazos terminaron con los vituperios del Oso, que antes de morir me gritó escupiendo sangre: "¡Roloooo!, no merezco morir así..."

"No hay problema", le dije, con lágrimas en los ojos.

Fue demasiado para el Oso, que había observado a escasos metros cómo las trazadoras enemigas destrozaban a su amigo. Empuñó su M60, apretó los dientes y mientras habría fuego decapitando literalmente al comandante del tanque, que tuvo la pésima idea de asomar la cabeza, gritó alguna barbaridad en ruso que por suerte ninguno de los sobrevivientes entendió (probablemente, ni siquiera los rusos). Corriendo como desaforado, barrió a un par soldados que flanquearon el tanque y perdieron algo más que las piernas. Luego tomó una granada y con ella destrozó una de las orugas del pesado vehículo.

¡BANG! Un disparo retumbó en la lejanía. Sin duda un sniper. Videla me miró sonriendo (creo que mi relato le había agradado, finalmente) y vi cómo de su frente comenzaba a escurrírsele materia gris. Se desplomó como a un títere al que le cortan los hilos.

¡Dios!, primero el recluta, luego Moki (o sea, otro recluta) y ahora el Oso... era el fin.

La "Hiena" tenía listo el misilor, pero se tomaba su tiempo para apuntarle al tanque, que no podía avanzar por los daños en su oruga.

Vi un pajarraco inmundo que picoteaba el cuerpo de Moki y le disparé un par de veces, ahuyentándolo y haciéndole perder unas cuantas plumas. Brischetto me gritó: "¡No dispares, Rolo! Esa paloma es Moki. Cuando alguien muere en el Operation: Flashpoint, se transforma en pájaro y puede observar desde las alturas cómo continúa transcurriendo la acción." "Lo siento, Moki", le grité a la inmundicia alada que se alejaba.

Esa distracción nos costaría la vida. Me di vuelta para cubrir el flanco derecho de la "Hiena" y entonces lo vi: en los árboles, cruzando la avenida, estaba parapetado un ruso apuntándonos con su bazooka. Iba a malgastar un misil en nosotros. Parecía que ya habíamos causado suficiente daño.

Grité desesperado para que Fernando abriera fuego y un ruido ensordecedor me destrozó los tímpanos. La tierra me dio vueltas y supe que estaba volando por los aires. El bazukor del ruso había impactado cerca.

Sentí quebrarse mis costillas, mi columna, mi mandíbula. Mis piernas habían quedado en su lugar. Donde estaban antes de que el resto de mi cuerpo volara por los aires, quiero decir...

Me desplomé en la carretera, sin dolor. Aturdido, sí, pero sin dolor. Todo daba vueltas y la visión se me comenzaba a nublar. El color negro parecía pintarlo todo.

Lo último que noté fue la cabeza de la "Hiena" rebotando cerca, con una sonrisa a la que le faltaban varios dientes y que le dividía la cara en dos. Era indudable que había dado en el blanco.

Ví mi cuerpo destrozado en la carretera y comencé a elevarme. Cuatro pajarracos me dieron la bienvenida; y a Moki se le ocurrió una idea brillante: "¿Che, qué tal si ahora que somos blancas palomitas no les garcamos el uniforme a estos rusos bastardos?". El Oso lo miró fijo, batió las alas, y lo ascendió a Capitán.

He dicho.



NACIDOS (LAMENTABLEMENTE) El escuadrón a punto de atacar la heladera.



LA HIENA REPARTE AMOR EXPLOSIVO ...y se mailea con los muchachos de Operation: Flashpoint.

CONEXION XTREME

EN EL CIBERESPACIO TODO ES POSIBLE

Windows XP

Are You Experienced? ¿Ah?

Por Fernando Martin Coun

El primer disco de Jimi Hendrix aparecido en mayo de 1967 marcó un antes y un después en la música Rock, no sólo en Inglaterra donde fue editado primero, sino en el mundo entero. Temas como *Hey Joe*, *Purple Haze*, *The Wind Cries Mary* y *Red House*, por nombrar sólo algunos, son clásicos que siguen sonando en las radios o conciertos e incluso muchos guitarristas realizan acrobacias sobre los escenarios como si de un ritual se tratase.

Entonces no es casualidad que Microsoft haya elegido un museo de Seattle dedicado a Jimi Hendrix para la presentación de su nuevo sistema operativo (todavía en estado beta) llamado Windows XP (eXPerience) que según ellos cambiará radicalmente nuestro concepto de lo que debe ser un sistema operativo.

Love Or Confusion

Existen, hoy por hoy, dos líneas de sistemas operativos Microsoft muy bien definidas, Windows 9x (léase 95, 98 y Me) orientada a un público hogareño y Windows NT (4.0 y 2000) para trabajar en redes. Ambas fueron diseñadas por separado logrando, en el primer caso, un sistema relativamente fácil de utilizar y flexible en cuanto a variedad de hardware y software que soporta y, en el segundo caso, un sistema estable y seguro, pero menos amigable.

Windows XP se basa en la estabilidad de la segunda línea e incorpora todos los beneficios de la primera junto con una nueva interface llamada *Luna*.

A pesar de esta unificación de criterios, van a coexistir dos versiones: Windows XP Home Edition y Windows XP Professional. La diferencia entre ambas, es que a la segunda se le agregarán mejoras en las funciones de conectividad, seguridad y organización para la empresa junto con la posibilidad de utilizar dos procesadores en paralelo, entre otras. Posteriormente también estarán disponibles las versiones para servidores que soportarán arquitectura de procesadores de 64 bits.

La intención de Microsoft es hacer que cualquier usuario, con o sin eXPeriencia, pueda utilizar su nuevo sistema operativo de forma intuitiva y con una curva de aprendizaje poco elevada que fomente el uso de las PCs, ya que las ventas a escala mundial han disminuido en el último año.



INICIO concentra los elementos del Escritorio y las aplicaciones usadas.



MEDIA PLAYER 8 es un completo centro multimedial.

Can You See Me

Una de las novedades que generarán más polémicas será la incorporación de más aplicaciones como parte constitutiva de su SO, que a esta altura podríamos llamar SOI: Sistema Operativo Integral. A Internet Explorer 6 se incorpora Windows Media Player 8, ahora con la capacidad de reproducir DVD, grabar CDR y que supuestamente no se distribuirá en forma separada. También se podrán editar fotos, sonido digital y video en forma conjunta.

Con todo esto Microsoft pretende abaratar costos a los usuarios, quienes prácticamente tendrían un estudio multimedia en casa con sólo adquirir Windows XP.

Tal vez, la novedad más importante en materia de seguridad sea la registración antipiratería que nos obligará a conectarnos por Internet antes de los 30 días de instalado

el sistema para activarlo (también se podrá realizar de forma manual). Será necesario repetir este proceso cada vez que reinstalemos el producto.

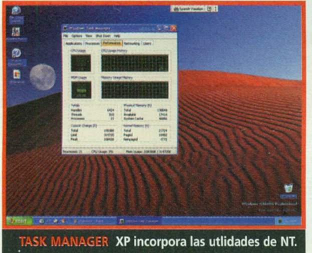
Highway Chile

Todas estas mejoras se complementan con un uso más intrusivo de Internet. Es posible, por ejemplo, exportar a la Web archivos desde casi cualquiera de las aplicaciones, así como también descargar música, fotos, videos, drivers y todo lo que se nos ocurra de forma totalmente transparente para el usuario.

Otras de las mejoras en conectividad es la posibilidad de una asistencia remota por parte de Microsoft (o de cualquiera que posea el agente especial para tomar control de la PC) lo que ahorrará muchas palabras de explicación para poder dar lugar a un diagnóstico más rápido y certero. Y por si fuera poco, ante cualquier error producido en el sistema se genera un reporte que es enviado a Microsoft para su posterior solución y, si el problema ya estuviese resuelto, automáticamente se descargará la actualización de forma que podamos seguir trabajando. Esto último viene a reemplazar al *elemental* Dr. Watson (no resistí la tentación).



ASPECTO MODERNO que puede ser cambiado a gusto, incluso por el que hoy conocemos.



TASK MANAGER XP incorpora las utlidades de NT.

El único problema para implementar muchos de estos beneficios sigue siendo la velocidad de acceso a Internet. Piensen que Windows XP está orientado a los países del norte, donde las conexiones de banda ancha son mucho más comunes que por estos lares.

En cuanto a la compatibilidad con los juegos de este nuevo OS, nada está muy claro realmente, pero se espera que no haya mayores problemas con los títulos de la nueva generación.

PRINCIPALES INCORPORACIONES

Ventana de bienvenida personalizada	Los usuarios podrán crear sus cuentas durante la instalación o desde el panel de control y segurizarlas con clave.
Cambio de usuario rápido	Se puede compartir el acceso a una PC y acceder a múltiples cuentas simultáneamente sin cerrar las aplicaciones utilizadas por otros.
Menú Inicio	Nuevo formato con los programas y documentos más utilizados.
Compañero de búsquedas	Identifica el tipo de ayuda que necesita el usuario y devuelve lo más relevante.
Mis Imágenes	Optimizado para el manejo y publicación de archivos de imagen.
Internet Explorer 6	También va a estar disponible para el resto de los sistemas operativos.
Nuevo motor Windows	Fusión entre Windows Me y Windows 2000.
Asistencia remota	Se puede pedir asistencia remota sin la necesidad de instalar ningún software extra.
Internet Connection Firewall	Protege la PC contra intrusos al estar conectados a Internet.
Windows Update	Ahora también actualiza los drivers de los dispositivos de forma automática.

May This Be Love

No es fácil asegurar que todas estas funciones y aplicaciones se encuentren en la versión final, que aparentemente estará disponible a fines de este año. Todo dependerá de la opinión de los beta-testers y de que no surja ningún juicio... aunque esto último no tiene mucha importancia, al menos para la gente de Microsoft.

Si cumple con lo que promete, Windows XP abrirá las puertas para que la PC se convierta, poco a poco, en el electrodoméstico más importante del hogar, ya que puede centralizar varias funciones en un solo producto y, en suma, reducir los costos.

Pero lo que más preocupa es la estabilidad. Si con Windows NT demostraron que se puede hacer un Sistema Operativo estable y con Windows 2000, que además puede ser más flexible y dinámico, esperemos que con Windows XP logren plasmar en la pantalla lo que venimos buscando durante todos estos años: algo así como... *Fire* (y no una *Manic Depression*).

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

¡Basta de pinos papelito!

Harto de los gráficos en 3D... harto

Por César Isola Isart

La verdad juega con nosotros, como nosotros con nuestras computadoras... El apartado gráfico de la última generación de juegos es sin duda uno de los más importantes, tanto que a veces prevalece sobre otros teóricamente más interesantes como la jugabilidad o la diversión.

La verdad muchas veces ha pasado desapercibida, invisible a los ojos de los jugadores desprevenidos... A simple vista, estos juegos lucen espectaculares, pero cuando uno empieza a prestar más atención, puede percatarse de algunos detalles que, con tantas rotaciones, efectos de luces y movimientos, no deberían estar allí, tan panchos. Sí, yo soy un defensor del 2D.

Un complot se está llevando a cabo a nuestras espaldas. Lentamente, los juegos nos alejan de la realidad y ni cuenta nos damos. Hace años luz que dejamos los *sprites* de lado, sí, pero ¿qué pasó, en definitiva? Las compañías empezaron a volcar todos sus juegos a mundos llenos de polígonos... ¡Polígonos que se asemejan más a maquetas que al mundo real! ¡Estoy harto de ver en los juegos esos pinos que no son más que dos papelitos verdes con forma triangular que se cruzan por la mitad! ¡Manejamos unidades hechas de cartón y destruimos edificios que desaparecen en el aire! ¿Eso es el *realismo* del 3D?



Hemos visto esos pinos papelito tanto en juegos mediocres como Battle for Naboo, con personajes que carecen de relieve, y que se limitan a ser tan sólo recortes de una revista de Star Wars, hasta en consagrados títulos como Giants: Citizen Kabuto, en el que tal vez por hacer un lindo collage con papel glacé se olvidaron de que las montañas reales no son cuadradas... Mientras, esperamos con ansias títulos como el nuevo Dune, Wizardry 8, Warcraft III o, mejor, MechCommander 2, en donde los renders de los gigantescos robots de la primera parte fueron reemplazados por cubitos de papel, pintados con crayones, que dejaron su aspecto real en las bahías de donde salieron. ¡Bien! ¡Ahora manejamos robotitos a radiocontrol! Como si fuera una mezcla de MechWarrior con Re-Volt...



Las compañías y sus poderosos engines 3D exigen la mejor computadora, la última placa de video, ¿y para qué? ¡Para después lanzar juegos como Majestic! Parece una tomadura de pelo. Los últimos juegos que salieron no dan esa sensación que producía, por ejemplo, el viejo Under a Killing Moon; ya no caminamos por callejones a la luz de la luna, sino sobre una maqueta que, a su vez, ¡simula un decorado real! Irónico, ¿no? Seguramente no falte por ahí algún juego que para simular la nieve tire papel picado al aire. Pero al menos veámoslo por el lado positivo: que sean de cartón implica que se pueden reciclar más fácil...

En definitiva, la *industria del papel* invade la informática. La verdad ha sido expuesta y la pregunta finalmente es: ¿Por qué nos quieren alejar del hermoso realismo del 2D, encajándonos polígonos por todos lados? ¿Serán las revistas infantiles como Billiken y Anteojito, que para promocionar sus maquetas del Cabildo y la Casita de Tucumán sabotean nuestros juegos favoritos? Por desgracia, todavía no hemos llegado a la respuesta. A ver cómo podemos resolver este problema. Manden sus opiniones al correo. Juntos podemos llegar a la verdad que las compañías ocultan detrás de tanto papel.

ACCION / ARCADES

Serious Sam

Durante el juego, presionen [F1] para ver la consola. Tipeen alguno de estos códigos, presionen [Enter], luego presionen [F1] nuevamente para activar su correspondiente función:

cht_bGod	Modo Dios
cht_bGiveAll	Todas las armas
cht_bRefresh	Energía a full
cht_bGhost	Atravesar paredes
cht_bInvisible	Invisibilidad
cht_bFly	Volar

4X4 Evolution

Durante el juego, presionen [ENTER] + [SHIFT] + [ALT] + E, luego escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

4x4	Llantas grandes
5x5	Camionetas grandes
99x99	Sin Game Over

Hostile Waters

Corran el juego con la línea de comandos "-setusupthebomb" (HostileWaters.exe -setusupthebomb) y durante el juego presionen F8 para abrir la consola, donde podrán usar alguno de estos trucos (F8 nuevamente para cerrar la consola. Los códigos deberán respetarse exactamente como figuran abajo):

enableallmovies 1
Ver todas las Movies en el menú Cinema
filthylucre 1
Nos da 999999EJ
invulnerable 1
Modo Dios para todas las unidades
revealmap 1
Revelar Mapa
Winlevel 1
Ganar la misión

Blade Of Darkness

Modo de trucos
Nota: Este procedimiento implica editar un archivo del juego; hagan un backup antes de editarlo. Usen un editor de texto para cambiar el archivo "menu.py" en el directorio "scripts". Agreguen las siguientes líneas:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Luego, durante el juego presionen las siguientes teclas para conseguir el efecto deseado:

1	Espada pequeña
2	Espada grande
3	Escudo grande
4	Escudo chico
G	Sable laser
H	Sangre tipo Sleepy Hollow
K	Activar sable laser
M	Sangre mutante
X	Sangre tipo Matrix
[F5]	Mover cámara a la izquierda
[F6]	Mover cámara a la derecha
[F8]	Subir de nivel
[F9]	Saltar de nivel
[F10]	Invencible si/no

Códigos (solo luego de terminar el juego)

levelend	Cambiar de nivel
allmighty	HP y stamina al máximo
levelheaded	Máximo nivel
tothepoint	Todas las armas
itemsgalore	Todos los items
doorsnomore	Todas las llaves para el nivel en curso

The Mummy

Todas las armas
Recolecten al menos 35 gemas de "Perfect Zone".
Munición infinita
Recolecten al menos 45 gemas de "Perfect Zone".
Nivel Extra
Recolecten al menos 50 gemas de "Perfect Zone" para habilitar el nivel Cairo.
Vidas infinitas
Recolecten al menos 60 gemas de "Perfect Zone".
Invencibilidad
Recolecten al menos 65 gemas de "Perfect Zone".
Todos los trucos
Recolecten al menos 78 gemas de "Perfect Zone".

ESTRATEGICOS

Outlive

Durante el juego, presionen [Enter], luego escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

#can i play with madness	Modo Dios
#fortunes of war	Dinero Extra
#fear of the dark	Todo el mapa

World War 2: Normandy

Presionen "~" para entrar a la consola y luego escriban los siguientes códigos:

give [munición de arma] [cantidad]
Recibir x cantida de munición para las armas
noclip
Atravesar paredes

Lista de armas y munición:
(ej.: give Colt45Ammo 100 o give Colt45 1)

Colt45
Bazooka
Rifle
Bazooka
Machinegun
Colt45Ammo
BazookaAmmo
MachineGunAmmo
Backpack
RifleAmmo
Machete
Landmine

Kohan: Immortal Sovereigns

Durante el juego, presionen [Enter], luego escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función:

hoody hoo
+10 para todos los productos
unpleasant dreams
Cataclismo
speed it up
Construcción rápida
show fog
Todo el mapa
free gold
Oro al máximo
yeahbam
Ganar la misión en curso

SIMULADORES

The Sims: House Party

Dinero rápido
Durante el juego, presionen [Ctrl] + [Shift] + C y escriban el código "rosebud". Luego, abran la consola nuevamente y tipeen "!;!;!;!;!;!;!;!;!;!".

Durante el juego, presionen [Ctrl] + [Shift] + C y escriban el código "rosebud;:". Luego, mantengan apretado [Enter] y el cartel "No such cheat" comenzará a titilar. Mantengan la tecla presionada hasta llegar a un máximo de 99 millones de simolians.

Drew Carey
Si hacen una fiesta lo suficientemente grande, Drew Carey aparaecerá para entretenerlos hasta que termine.

Cheats
Durante el juego, presionen [Ctrl] + [Shift] + C para ver la consola. Luego usen alguno de estos códigos para activar su correspondiente función. Nota: Con ! repiten el último código usado y separando con , pueden ingresar varios al mismo tiempo.

rosebud
1000 Simoleons
hist_add
Agregar estadísticas de una nueva familia
auto_level
Herramientas de arquitectura se adaptan al nivel necesario
prepare_lot
Checkear y arreglar los objetos requeridos en el lote
interests
Ver personalidad e intereses

CORREO

NUESTROS LECTORES EXPRESAN SUS OPINIONES Y NOS DAN CON UN CAÑO

¡Hola, incansables seguidores de la sección más leída de la revista! Aquí les habla Martín Varsano, que ha regresado luego de dos meses en los cuales fui reemplazado por mi gran compañero y amigo Durgan Nallar, quien supo combatir los embates críticos de nuestros lectores, que lo atosigaban mes a mes con las cartas más alienadas del planeta... Las mismas que recibo yo, pero a las cuales me encuentro completamente acostumbrado, al punto que me parecen misivas completamente inofensivas. ¡Qué mal que estoy! (N. del E.: Sí.)

Bueno, muchachos, la gran diferencia en el Correo, como podrán notar este mes, es que comenzaré a contestar las cartas de una manera completamente diferente. No, no significa que me haya vuelto completamente loco ni que responda en otro idioma, sino que la respuesta a cada interrogante irá intercalado en las cartas, en el caso que corresponda. Esto -a mi parecer- le va a dar más coherencia a la sección, ya que en muchas ocasiones (especialmente en cartas un tanto largas) es difícil hilvanar las respuestas con las respectivas preguntas. Espero que sea útil, ya saben que nosotros siempre estamos pensando en hacer una revista mejor mes a mes, no importa el esfuerzo (¡ésa!).

Bueno, manos a la obra...

Identificado

Hola, soy un lector asiduo de Xtreme PC, y me sentí identificado con la nota de "ADN vs IRROMPIBLES".

Somos un grupo de amigos que hacemos reuniones con las compus hace como 4 años, no te digo que seamos pioneros pero tampoco somos amateurs en el tema de juegos multiplayer.

Lo que sucedió es que fuimos a un local de LAN a jugar al Counter (con la experiencia de haber jugado entre nosotros y hasta con 8 jugadores); nos llevó mi amigo Santiago, que es profesor de piano (o sea que digitación no le falta).

Bueno, como explicar algo más de lo que dijeron en la nota,TODO ESO ES VERDAD. Y a uno le da bronca porque creo que los únicos que se divierten son los tramposos, porque por más que lo justifiquen no fue una contienda justa.

No sé, pero para mí es un reflejo de lo que pasa en el país "a los vivos les va mejor" que a los que cumplimos con lo que éticamente es correcto. Porque si Uds. hubieran sabido que los otros iban hacer trampa no sería tal.

¿Tanto cuesta ser honesto aunque sea en un juego y medir las capacidades de uno, no la avivada de uno? Mis amigos y yo dejamos de ir porque había perdido la esencia. Por ahí parezco un viejo pero creo que sería bueno tratar de que vuelva a la esencia de ser un juego y no la vida, y nosotros seguiremos haciendo nuestras reuniones en nuestras casas.

Igual los felicito por la revista porque es muy buena, y sobre todo porque como nosotros son fanáticos de Hidden.

Un gran saludo.

Darío Gandulla
DNI 25216944

Lo mejor, Darío, es juntarse con más amigos (al menos 8) y armarse un servidor dedicado en el local, con lo cual te evitás cualquier duda del uso de truquitos indeseables. Me parece que es la única solución posible a este tipo de situaciones, si es que realmente existen.

¿Izquierda o derecha?

HOLA, adorados dioses de XPC:

Primero: Soy Miguel de Rosario, tengo 14 y para empezar quería mandarles un saludo a todos los integrantes de la revista y mi sincero pésame para Maxi Ferzzola por lo de "La Cosa Viscosa" y además Felices Pascuas para todos (en el momento del mail).

Segundo: Por una de esas casualidades de la vida al ver la pág. 46-47 del N° de Abril noté que en Serious Sam (pág. 46) usaba el arma en la derecha y el Undying (pág. 47) la usaba en la izquierda, me pareció raro por eso miré todo el review (no lo leí porque el juego no me atrae) y la solución y sí, el personaje era definitivamente zurdo. Luego pensé por qué me llamo tanto la atención esto y llegué a una conclusión (por lo menos mía): El único juego que ví que es zurdo. ¿Estoy en lo correcto? ¿O simplemente no presto atención?

Si querés que te sea sincero, no prestás atención :) No, casi todos los juegos tienen una opción para configurar si el arma va a la derecha o la izquierda, según el gusto del usuario.

Tercero: Conseguí, gracias a un amigo, que me prestaran Diablo II. Logré instalarlo completo y copiando un par de archivos del CD2 jugarlo sin CD ya que a veces desde el CD se me traban algunos juegos. La cosa es que a veces cuando aparecen muchos monstruos (como 20 o 40) el juego se enlentece de igual manera que si aparece 1 solo y si cambio de una zona a otra acelera a full hasta aparecer algún monstruo. El cambio medio que me jode. Mi PC es una PII 266 MMX, 64MB, 20 GB, placa de video Trident de 1 MB. ¿Podría llegar a tocarse algo para que se mantenga a una velocidad constante (como los limitadores de algunos juegos)?

No, lamentablemente el conjunto de componentes de tu máquina no es el mejor para correr juegos en donde hay mucha actividad en pantalla.

Cuarto: Estoy pensando en comprarme una placa 3D, cuento con $300 max. (menos mejor) ¿Me conviene o me compro una chota con una máquina nueva (muy difícil pero bueh...)? ¿Voy a poder correr juegos + o - actuales?

Mirá, el tema es complicado, ya que en la configuración que tenés actualmente vas a ver mejoras con una placa más potente, pero no de la manera que deberías, ya que está probado que una GeForce 2 DDR no aprovecha su potencial a menos que esté con un procesador que sea algo así como un Pentium III de 700MHz (de ahí para arriba). O sea que trabajaría como si fuera una placa menos potente, digamos una

GeForce2 MX.

Con esto me despido. Y les agrego algo: Hagan una explicación para hacer una red bien casera.

Ya le hemos pasado el pedido a la gente de hardware, para un número futuro.

Miguel M.
gmiguel@ciudad.com.ar

El sueño de las LAN

Hola ¿cómo les va?

Soy Joaquín de Pergamino. Hace más de un año que descubrí sus maravillosas revistas que apagaron mi sed de información, porque antes de conocerlos sólo jugaba con consolas y compraba revistas de consolas españolas, pero me di cuenta que ustedes son muy superiores, y además acá cuesta más hacer una revista de este tipo que en España, por lo tanto, doble mérito... (¡bueno che! No se agranden mucho por ahí). También quería decirles que ustedes me inculcaron la necesidad de jugar juegos de PC, que son otro mundo para mí (y también eso me llevó a gastar unos cuantos morlacos en hardware), y como el biggest de los estúpidos me compré una GeForce2 MX, y tenía un mother Soyo 6ba+, y no me funcó, por lo que tuve que cambiar mother y micro (gran excusa a mis padres para hacer el upgrade, pero no me pude comprar la Dreamcast, que va a ser, todo no se puede.)

Tampoco dejo de jugar PlayStation porque tiene grandes juegos, es más, ahora estoy atrapado en los grandes Final Fantasy VIII y IX.

Bueno, ahora van mis cuestiones, como ya les dije yo vivo en Pergamino y por aquí también se juegan video juegos, e imagínense, si en Buenos Aires están comenzando a jugar multiplayer, acá eso se ve como una utopía casi inalcanzable, porque además de que prácticamente no existen locales que brinden este servicio, lo único que la gente juega acá multiplayer son juegos de estrategia, y a mí me gusta Quake, y estoy re podrido de jugar con los malditos bots que siempre hacen lo mismo, y el maldito de Xaero, lo único que hace es escupirte malditas balas con maldita puntería perfecta y agarrar el maldito railgun, y ganarte... pero es un maldito estúpido, con menos cerebro que los de Gran Hermano.

¿Si es tan estúpido por qué le tenés tanta bronca? ¿No será porque siempre te deja lamiendo el suelo? :)

El otro día fui a Buenos Aires y aproveché para jugar en red. Me di cuenta que hay un pequeño fenómeno que somete a la gente a jugar Counter-Strike, pero como fui solo y no conocía a nadie, me "limité" a jugar a Quake III, pero me vine muy satisfecho y ansioso porque acá brinden ese servicio tan preciado. Y a veces sueño con LANs, BIGONEs, Clanes (cómo me gustaría pertenecer a un clan), juegos totalmente multiplayers como Need for Speed Motor City Online, etc... pero con una de las cosas que más sueño es poder ir algún día a la E3, ¡Faaaa! Es un paraíso eso, es la octava maravilla del mundo...

Bueno, viejas, eso es todo, un saludo, sigan así.

P/D: Qué bueno que la revista llegó el 6 y pude enviar la respuesta del Concurso Kamikaze, porque acá siempre llega del 15 para arriba, y la Nuke y la Next Level llegan cuando quieren (qué hermoso chivo me mandé, ¿no?).

Estamos haciendo lo posible por que las distribuidoras regularicen la entrega de las revistas en el Gran Buenos Aires y el Interior del país.

Otra cosa, me encanta Nuke TV y me gustaría que hagan lo mismo en el Xtreme CD, también me gustaría que muestren cómo es esa editorial tan famosa, taría bueno, ¿no?

¿Y develar el misterio? Es como si Batman filmara la Baticueva y lo pasaran por el canal 14 de Gotham TV... (N. del E.: Tenemos pensado hacer un *reality show*...)

Joaquín
kurcha104@hotmail.com

Críticas constructivas

Que tal amigos de Xtreme PC, soy un asiduo lector de la revista (la sigo desde de la N°11) y quisiera contribuir desde mi humilde posición de lector para hacer mejor aún (si escucharon bien, MEJOR AÚN) esta revista. Empezaré nombrando primero las cosas que más me gustan, entre estas están el formato libro (pese a que leí muchos comentarios que quieren volver al viejo formato revista), la calidad de las fotos, los completos informes (previews, reviews), las paginas, los CD´s , ¡EL OLOR! (sí, el olor) y así podría quedarme hasta mañana.

Perooo, hete aquí que hay algo que no me termina de convencer y es la sección de Los Irrompibles, con los chicos (no tanto) Moki, Rolo e Inodorelli. Me parece que puede haber mucha gente que no le interesaría leer las experiencias vividas por ellos en los juegos en multiplayer, es como una sección al pe... de la que no se puede sacar ningún jugo (y no me quiero hacer el intelectual), preferiría que en su lugar agregaran más informes con respecto a hardware u otra cosa. Otra cosa con la que discrepo es con respecto al correo de lectores, ya que hay muchas cartas en las que cada uno escribe también sus experiencias con los juegos.

¡Momento! Eso de meterse con el inestable mental de Moki es una cosa (cariñosamente, Mokín, eh?) pero de ahí a meterte con el Correo, ¿en dónde escribís? :) No, hablando seriamente, hemos publicado tu carta para que se vea que hay distintos puntos de vista, y lo difícil que es contentar a todos los lectores, pero te comento, Diego, que Los Irrompibles y el Correo son dos de las secciones que sin lugar a dudas la mayoría de los lectores sigue A MUERTE. (N. del E.: Y sí se le puede sacar provecho a Los Irrompibles: *jugá a lo que ellos juegan*, por módem, y vas a ver que los mapas que indican y las cosas que hacen son exactas).

Muchachos, yo ya sé que es una revista hecha para juegos, ¡pero me parecería mejor para la revista hacer estos cambios para hacerla PERFECTA! Bueno, espero que publiquen mi carta, así el resto de los lectores también pueden opinar acerca de lo que comenté. Bueno, me despido de ustedes ya que la carta se me está extendiendo demasiado y no quiero. Hasta siempre y sigan adelante, ¡CHAUU!

PD: ¡Saludos a DaN, que es una masa! (y no por lo grande).

Me parece que Dan se ofendió con el comentario... No, te agradece el cumplido.

Diego Blanco

Correo Fanático

Buenas, colegas de XPC:

Estoy al tanto de lo que hacen ustedes desde diciembre del 99' (aunque hubo 3 meses que me desactualicé) y la verdad es muy encomiable: XTREME PC ES DE UN NIVEL Y CALIDAD MUY BUENOS.

Vamos al grano.

1) ¿Qué corno significa "N. del E."?

Nota del Editor. En este caso un ácido comentario de nuestro amigo DaN.

2) Aunque leí el muy buen informe sobre Unreal (y me impresionó su nivel de texturas y, por supuesto, AIDA) ¿para cuándo

Unreal 2?, y ya que estamos ¿Doom 3 para cuándo?

Unreal 2 para principios del 2002, y Doom 3 para la misma fecha, estimo.

3)¿Me funcionará bien, es decir, voy a poder jugarlo decentemente a estos dos juegos o por lo menos a uno con: AMD-K6-2 450MHz, Windows Me, 256MB, TNT2 32MB? (Por favor, díganme que sí).

Vos pedís por favor que te diga que sí, pero yo estimo que la respuesta es un rotundo ¡NOOOOO! O sea, andar con tu máquina posiblemente ande, pero que ande *bien* es otro tema...

4)¿Me andará No One Lives Forever? (misma configuración).

Con NOLF no vas a tener problema.

5) ¿Saben algo sobre Halo?¿Fecha de salida?¿Requerimientos?

La respuesta a esta pregunta la has encontrado en el sensacional y fabulósico preview especial que realicé este mes.

6) Estuve buscándolos en DATAFULL y no los encontré. ¿Cómo los encuentro?

Solo tenés que ingresar a *www.datafull.com*, y luego a la sección JUEGOS... ¡Ahí estamos!

Seguramente estas preguntas nos inquietan a todos los lectores de esta interesante y completa revista, así que se los pido por favor, publíquenla... ya es la 3ª.

¡La tercera es la vencida!

P.D: Saludo a LOS IRROMPIBLES, a LA ZONA 3D y a TODA LA EDITORIAL, que como dije antes "hacen un laburo excepcional".

¡Gracias! Y de nada (para la Post-Data)

P.D: Gracias por la nota de Internet Gratis, como verán en mi e-mail, me fue muy útil.

Facu
facuz@uyuyuy.com

Consultas y reproches

Hola, gente de la mejor revista del mundo.

Mi nombre es Damián, tengo 17 años y les escribo por varios motivos, pasemos a enumerarlos...

Estoy con ganas de actualizar mi máquina, el tema es que no sé si comprarme un Duron o esperar que salgan los nuevos micros de AMD, me refiero al Corvette y al Camaro (Chevrolet debe estar contento), ustedes qué me recomiendan, trato de que mi viejo K6-2 aguante hasta la fecha estipulada de salida de los otros dos ya mencionados, o salgo ya corriendo y me compré un Duron de 850MHz.

Tu pregunta no es nada sencilla... Yo creo que en el momento que te quieras comprar el chip, buscá uno o dos modelos (de AMD, por supuesto) más abajo del más poderoso disponible en el momento, que siempre van a estar a un precio más que accesible. En este momento sería el Thunderbird de 1 GHz).

"Marcelito Meia", qué te puedo decir, creo que estas totalmente equivocado con lo que decís, primero que nada no hay edad para disfrutar más o menos un juego, realmente dudo que la cara de alegría que pusimos todos al jugar a THE SIMS haya variado mucho, aunque a veces los pequeños los disfrutan más que otros; sin ir más lejos mi hermana de 11 años se alegró mucho más que yo al jugarlo, su rostro lo demostraba, y no se les ocurra pensar que esto es porque es mujer, porque lamento comunicarles que el género predilecto de ella son los FPS, más precisamente el sucesor del juego del milenio (me refiero a DOOM 2, claro está). También puedo asegurarte que cualquiera de nosotros, los "teens", no perderíamos el tiempo juzgando si estás grandecito o no para jugar con la PC como vos hacés al criticarnos, creo sinceramente que tendrías que mandarle un mail a Dark Eurídice para que te analice porque es obvio que te sentís en inferioridad ante los adolescentes. Posiblemente por algún hecho ocurrido, quizás porque algún pequeño miko te hizo morder el asfalto.

Como les dije anteriormente, tengo un K6-2 de 450, 192 MB de RAM PC-100, y una Voodoo3 3000, mi duda es si lograré jugar Undying, decentemente, claro está.

Creo que no vas a tener problemas, especialmente porque Undying utiliza el engine de Unreal, que anda al pelo con las placas 3dfx.

Esta última es un pedido, bah, en realidad es una súplica, POR FAVOR necesitamos, y cuando digo necesitamos me refiero a toda la comunidad masculina de lectores, que en los archivos secretos aparezcan las niñas del staff. Repito, ¡POR FAVOR!

¡Jamás de los jamases! ¡Ese será un misterio que nunca se develará! (N. del E.: Las chicas quieren hacerse desear).

Sin más que decir los saludo atentamente.

Damián "JhAcK" Muñoz
femunoz@ciudad.com.ar

Operation: Flashpoint

"Se acabó, no hay nada que hacer". Me resigné a cerrar los ojos y esperar los últimos segundos consciente de lo que sucedería. Irónicamente recordé cómo todo comenzó una escasa hora atrás, y en especial las palabras del Teniente cuando confiado me dijo "jamás sabrán qué fue lo que los golpeó".

Según lo previsto, el ataque sobre Houdan comenzaría a las 5:30 Hs. El plan era simple, Bravo Squad avanzaría por el camino desde el Sur mientras Alfa flanquearía la posición por el Oeste, ocupando el caserío a unos mil metros del pueblo. Brifeamos los últimos detalles y tras un breve viaje en Jeep para reunir al grupo antitanque ya estábamos al pie de la colina.

Era un día fabuloso, pocas nubes y una gran visibilidad. pero había algo en el aire. La primera resistencia la encontramos todavía lejos del caserío con dos o tres infantes soviéticos. Afortunadamente los descubrimos antes de que ellos hicieran lo mismo con nosotros y los eliminamos. Sin embargo la sorpresa estaba perdida. Aún recuerdo el cuerpo de ese Ruski cubierto de sangre todavía con los ojos abiertos.

El trance fue roto por una comunicación entrecortada que llegó a través del equipo de radio. El otro pelotón también había encontrado una fuerte resistencia al Sur de Houdan y aparentemente los números iban en su contra.

Unos segundos después cesaron las explosiones y golpeteos de las ametralladoras y por fin la radio calló. Bravo Squad había dejado de existir.

Lo que sucedió luego fue muy confuso para recordarlo con exactitud, N°9 disparó con su Carl Gustav a un BMP que rodaba por el camino, haciéndolo volar por los aires. Pero casi simultáneamente fue alcanzado por los disparos de un AK-74 y cayó. Y si bien el Teniente gritaba órdenes a cada uno de nosotros tratando de mantenernos reunidos en medio de aquel caos, fue en vano. Primero él, luego el médico, y así uno por uno todos murieron. ¡No podía creerlo, habíamos caído en una emboscada! Esos malditos de inteligencia en sus pulcros uniformes sí que le habían errado esta vez.

El deseo de venganza era pura adrenalina en mi sangre, corrí por el campo y comencé a recolectar armas y municiones de los cuerpos que yacían sin vida.

Mike estaba allí, y sus palabras aún en mi cabeza. "No tengo miedo, mientras hagas como dicen, CORRE 1-2-3-4 DISPARA AHA!, todo estará bien." Maldición. Tomé su LAW y algunos cargadores. También pude recuperar un RPG de un ruso muerto.

Fue perfecto, en apenas 20 minutos y desde una distancia segura pude eliminar

un BMP y 8 infantes enemigos. Solo un par de explosiones cercanas me habían causado algunas heridas pero eso no fue suficiente para detenerme, sobrevivir pasa a ser algo secundario cuando te acostumbras a la idea. Pero aún tenía que alcanzar el pueblo. Rodeé el bosque ubicado al Sur y cubierto por los árboles llegué hasta el camino que corría de Norte a Sur. Sólo me separaban unos 700 mts. de las primeras edificaciones cuando lo descubrí. Alejado del resto de la infantería un T-72 se ocultaba tras la vegetación más alta. Y debía eliminarlo. Me arrastré hacia el Este cruzando la ruta y giré 90° a mi izquierda ocultándome tras un arbusto; en pocos segundos estuve lo suficientemente cerca para cargarle un buen golpe. Me arrodillé y apunté mi LAW donde la torreta se unía con el cuerpo del tanque, en el preciso lugar que durante tanto tiempo los instructores nos indicaran como el punto más débil en un disparo a boca de jarro. El cohete voló a una velocidad vertiginosa y estalló en el blanco, provocando un estampido que por poco me arrojó al suelo. Sonreí entre dientes. El calor y la transpiración se transformaron en un sudor frío al ver como el humo se disipaba y la inmensa mole apenas mostraba su camuflaje ennegrecido por la explosión.

Las primeras trazantes llegaron cortando el aire con un agudo silbido, luego un fuerte golpe en el pecho y obscuridad.

Alfa Squad, Lolisse, 06:30 hs.

PD: amigos Xtreme, gracias por esta espectacular Demo. ¡Después de lo vivido tenía que escribirlo! Mi pregunta es: ¡¿qué nos espera con la versión Full?!

Seguramente el boceto de lo que va a ser tu libro sobre tus experiencias con el juego. Si es igual a este relato que nos mandaste, ya tenés un comprador asegurado. :)

Como siempre, espectacular la revista.

PD2: ¿Cómo dice en el índice? ¿Ornella Mutti colaboró con ustedes? Mmmh.

¿Viste? Tenemos colaboradores más que interesantes... Ahora, qué hacen exactamente... es un misterio que quedará en las paredes de la Editorial. ¿Te fijaste quién nos hizo la gauchada de pasar por la Editorial y colaborar con nosotros en este número?

Alejandro Anzuinelli, Lolisse.
perdón, Tandil 20:00 hs.

Viejos son los trapos

En el N° 42 publicaron una carta del, que de ahora en más, llamaré "Viejito cordobés".

Tengo todos los números de la revista y así como son muy pocas las cartas de mujeres, también son muy pocas (es más, creo que fue la primera) las de los que se autodenominan "Viejitos".

Para hacerla corta quiero decirle al "Viejito cordobés" que acá el verdadero viejo, el más viejo de todos soy YO y para que no les queden dudas ahí va la fecha de nacimiento: 31/12/1950.

Si, aunque no lo crean tengo 50 años, soy Matusalén, un venerable anciano que disfruta a más no poder todo lo que sea juegos de PC, me mato jugando a todo, soy un adicto absoluto de mi computadora, es más, cuando me quedo sin juegos me pongo a defragmentar el disco y me entretengo viendo cómo cambian de color los clusters.

Amo a esta revista, disfruto del correo, me encanta la frescura y el estilo de mis jóvenes colegas lectores y jamás (pero jamás, en serio) leyendo la revista sentí que tenía 50 años y los demás 14 ó 15.

Somos todos fanas de lo mismo, estamos en una misma tribuna y defendemos una sola bandera.

Vaya mi desagravio en nombre de los "Viejos" a todos aquellos que mantienen encendido en mi corazón el fuego eterno de la juventud.

Ricardo
dark666@terra.com.ar

¡Impresionante, Ricardo! Me parece sencillamente genial que te apasione tanto todo esto, especialmente cuando hay gente de tu edad que tiene problemas con el sólo hecho de hacer doble-click en el mouse, y al primer problema largan todo... Ahora, eso de ver los cuadrados de los clusters, ¿no será mucho? ¡Gente grande, che! :)

¡Ah! Casi me olvidaba, ¡el ganador del sorteo entre los que enviaron e-mails y cartas este mes es Diego Blanco!

Felicitaciones, Diego, y te esperamos por la Editorial para que vengas a retirar tu premio, ¡un juego imperdible!

¡Gracias a todos por escribir y nos vemos el mes que viene!

HACETE EL CHISTOSO

A pedido de nuestro amiguete DaN, han llegado algunos chistes que pasaré a publicar a continuación. El enviado por Leonardo Lavecchia se ha merecido un premio, que es un juego que puede pasar a buscar por la editorial cuando quiera.

¡Esperamos sus e-mails o cartas con algún chiste que nos haga descostillar de la risa, y de paso se ganan un jueguín de yapa!

Obviamente, los chistes o anécdotas tienen que tener que ver con el mundo de las computadoras o los videojuegos.

Se muere Bill Gates (esperemos que esto no pase hasta dentro de un laaaaaargo tiempo) y San Pedro lo recibe en su despacho:

- Mirá Bill... con vos vamos a hacer una excepción por ser tan famoso y vas a poder elegir tu destino.

Miran hacia arriba y se ve el cielo lleno de angelitos, gente bostezando y tocando el arpa.

Miran hacia abajo y se ve el infierno lleno de gente, unas minas buenísimas, todos riendo....

-Y ahora -le dice San Pedro-, ¿Qué elegís?

-Y... ¡está claro! -dice Bill- ...¡el Infierno!

Bill comienza a bajar al infierno y de pronto se siente un calor horrible, unos gritos, un dolor....

-¡Pedro! ¡Esto no lo habíamos visto antes! -grita Bill

A lo que San Pedro responde:

-¡Claro, es que era una Demo!

Su hermano, Fernando, envió otro:

¿En qué se parecen Bill Gates, Dios e Internet?

-Dios creó la Tierra de la Nada y el Caos.

-Internet, partiendo de la Nada y el Caos, te permite moverte por toda la Tierra.

-Bill Gates distribuye Windows por toda la Tierra recogiendo elogios de la Nada y sembrando el Caos.

PARA COMUNICARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, por medio de CARTA a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.

Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-mail: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99)**: Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99)**: Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99)**: Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99)**: Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99)**: Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / **NUMERO 23 (Sep. 99)**: Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / **NUMERO 24 (Oct. 99)**: Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous (1ra. parte) - Everquest - Reviews: Shadowman - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - ReVolt y mucho más! / **NUMERO 25 (Nov. 99)**: Soluciones: Hidden & Dangerous (2da. parte) - Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Freespace II - Driver y mucho más! / **NUMERO 26 (Dic. 99)**: Soluciones: Homeworld - Hidden & Dangerous (3ra. parte) - Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 y mucho más! / **NUMERO 27 (Ene. 2K)**: Trucos: Siete páginas con más de 270 - Reviews: Quake III: Arena - Unreal Tournament - TR: The Last Revelation - SWAT 3 y mucho más! / **NUMERO 28 (Feb. 2K)**: Soluciones: Indiana Jones y la Maquina Infernal (1ra Parte) - Cydonia - Reviews: Battlezone 2 - PC Fútbol 2000 - Grand Prix 500 - PC Atletismo 2000 y mucho más! / **NUMERO 29 (Mar. 2K)**: Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da Parte) - Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 y mucho más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guia Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000 — NUMERO 34



Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000 — NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000 — NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000 — NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000 — NUMERO 38



Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

Enero 2001 — NUMERO 39



Previews: Majestic - Venom Mechcommander 2 Reviews: Hitman - American McGee's Alice - Tomb Raider Chronicles - Resident Evil 3 Nemesis - Project IGI y más! Soluciones: Guia completa de Hitman Codename 47

Febrero 2001 — NUMERO 40

Especial: Clive Barker's Undying - Previews: Hidden & Dangerous 2 - Battle Realms - Desperados - Reviews: Oni - CounterStrike Soluciones: Guia del Giants: Citizen Kabuto - Trucos: Giants - Army Men - NFS: Porshe 2000

Marzo 2001 — NUMERO 41



Especial: Operation Flashpoint - Previews: The Sims: House Party - Warrior Kings - Hostile Waters Reviews: NBA Live 2001 - Age of Sail II - Gunlok - SimCoaster Soluciones: Guia del MechWarrior 4 - Trucos: Sacrifice - F1 2000

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

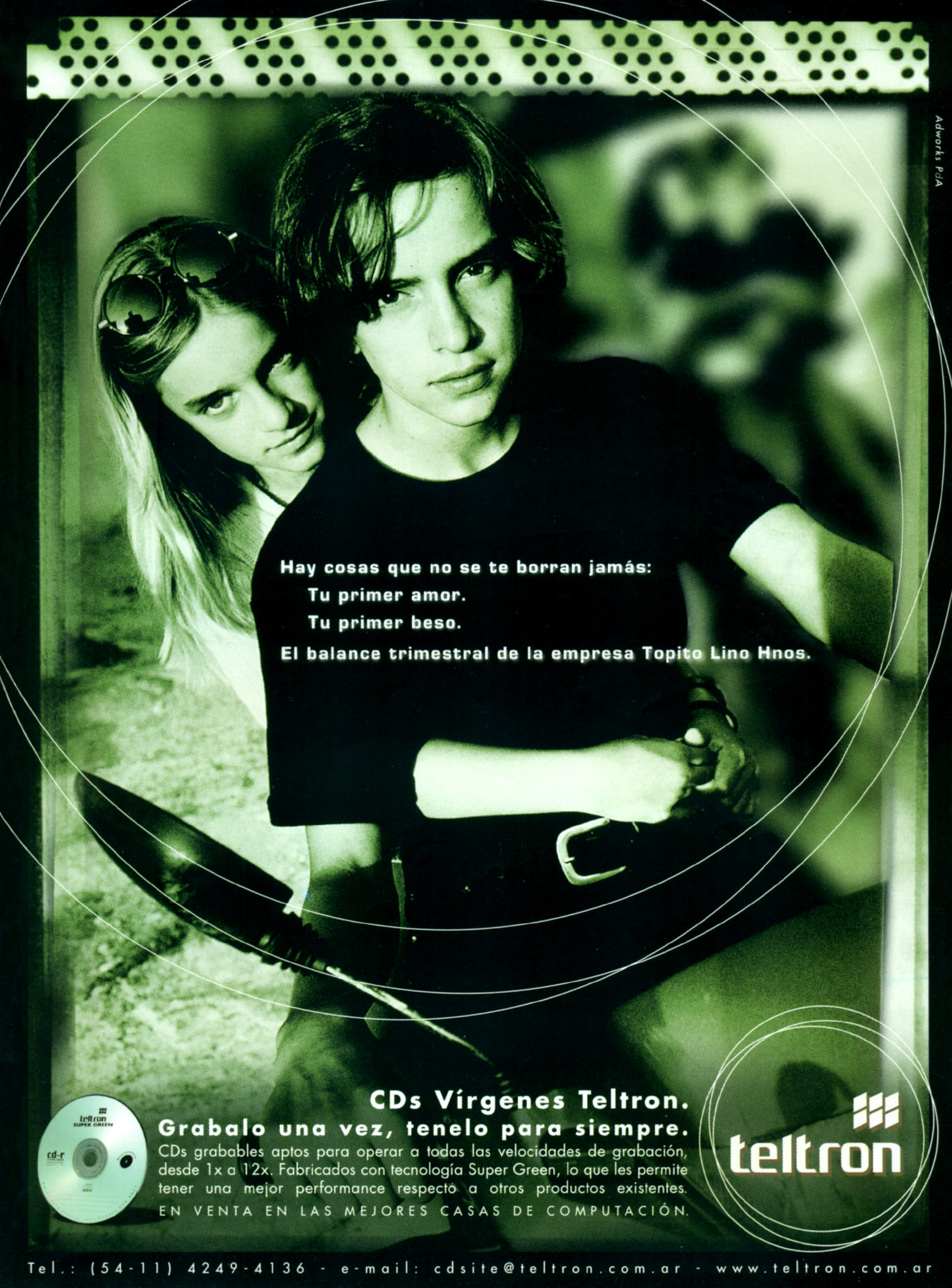
1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

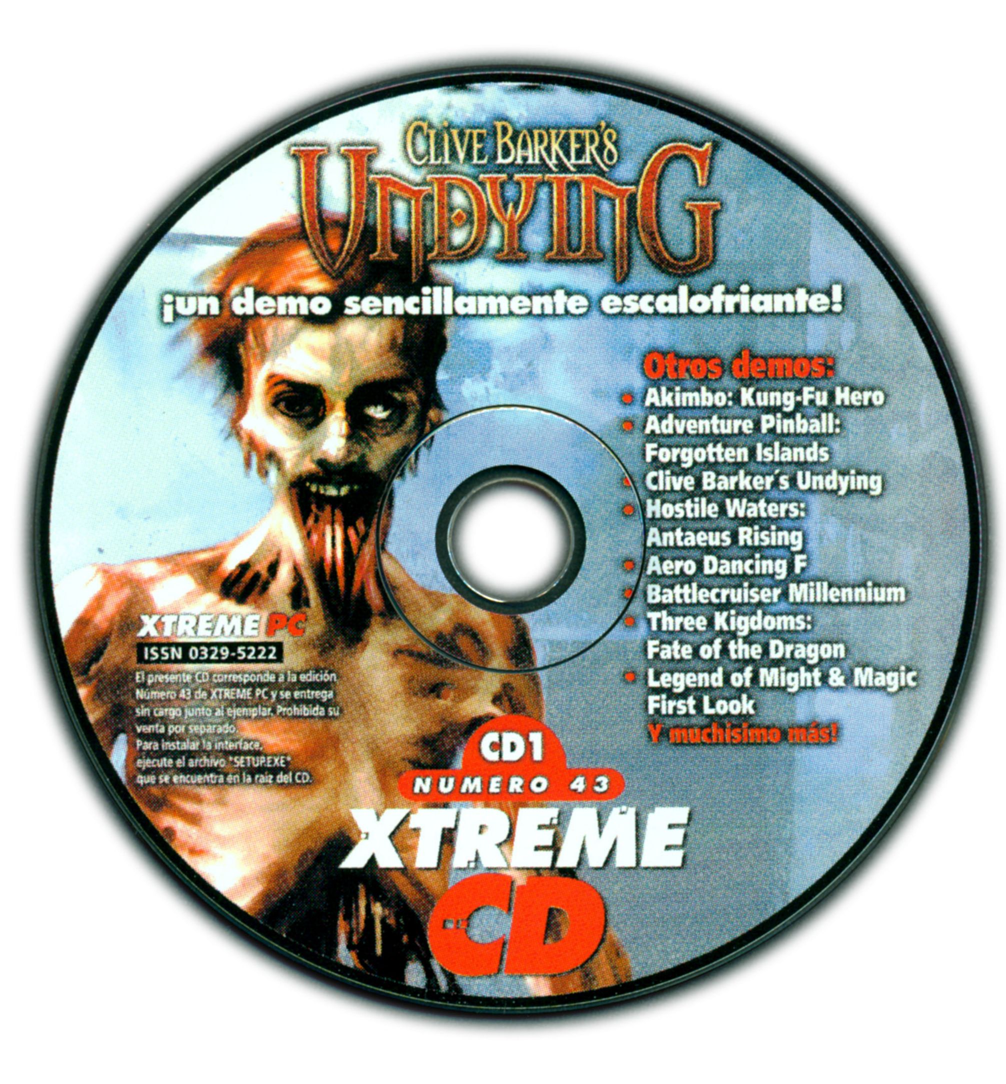
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.



Adworks PdA
Hay cosas que no se te borran jamás:
Tu primer amor.
Tu primer beso.
El balance trimestral de la empresa Topito Lino Hnos.
teltron
SUPER GREEN
cd-r
CDs Vírgenes Teltron.
Grabalo una vez, tenelo para siempre.
CDs grabables aptos para operar a todas las velocidades de grabación, desde 1x a 12x. Fabricados con tecnología Super Green, lo que les permite tener una mejor performance respecto a otros productos existentes.
EN VENTA EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACIÓN.
teltron
Tel.: (54-11) 4249-4136 - e-mail: cdsite@teltron.com.ar - www.teltron.com.ar


cdmarketonline.com.ar
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...
black & white
desperados
fly 2
ms train simulator
deus ex
ST: elite force
disney: atlantis
baldur's 2 throne of bhaal
leadfoot
merchant prince 2
might & magic legends
tropico
traffic giant
cossacks
cdmarket
Venta OnLine Contra Reembolso y Tarjeta a todo el País
MICROCENTRO: Lavalle 523 Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
CENTRO: Av. Córdoba 1170 Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
AMERICAN EXPRESS
OCA
MasterCard
VISA


Clive Barker's
Undying
¡un demo sencillamente escalofriante!
Otros demos:
• Akimbo: Kung-Fu Hero
• Adventure Pinball: Forgotten Islands
• Clive Barker´s Undying
• Hostile Waters: Antaeus Rising
• Aero Dancing F
• Battlecruiser Millennium
• Three Kigdoms: Fate of the Dragon
• Legend of Might & Magic First Look
Y muchisimo más!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 43 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.
CD1
NUMERO 43
XTREME
CD


3DMark2001
¡el mejor benchmark para tu PC!
Y los mejores utilitarios!
• Adobe Acrobat Reader 5.0
• Babylon 3.1 -Build 36
• BearShare 2.2.2.0
• CoffeeCup Free HTML 6.0
• GIMP 1.2
• ICQ 2000b v4.65 -Build #3281
• ICQ Add Killer
• mIRC Alert 1.0
• NeoTrace Express 3.0
• QuickTime 4.1.2
• Winamp 2.74 Full
Y muchísimo más!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 43 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
CD2
NUMERO 43
XTREME
CD